

Les enfants d'Oblivion

par Patrick Bousquet &
Christophe Debien



Niveaux
7 à 10

Ne nécessite l'utilisation
des règles du jeu Donjons & Dragons®

Une aventure exploitant le système

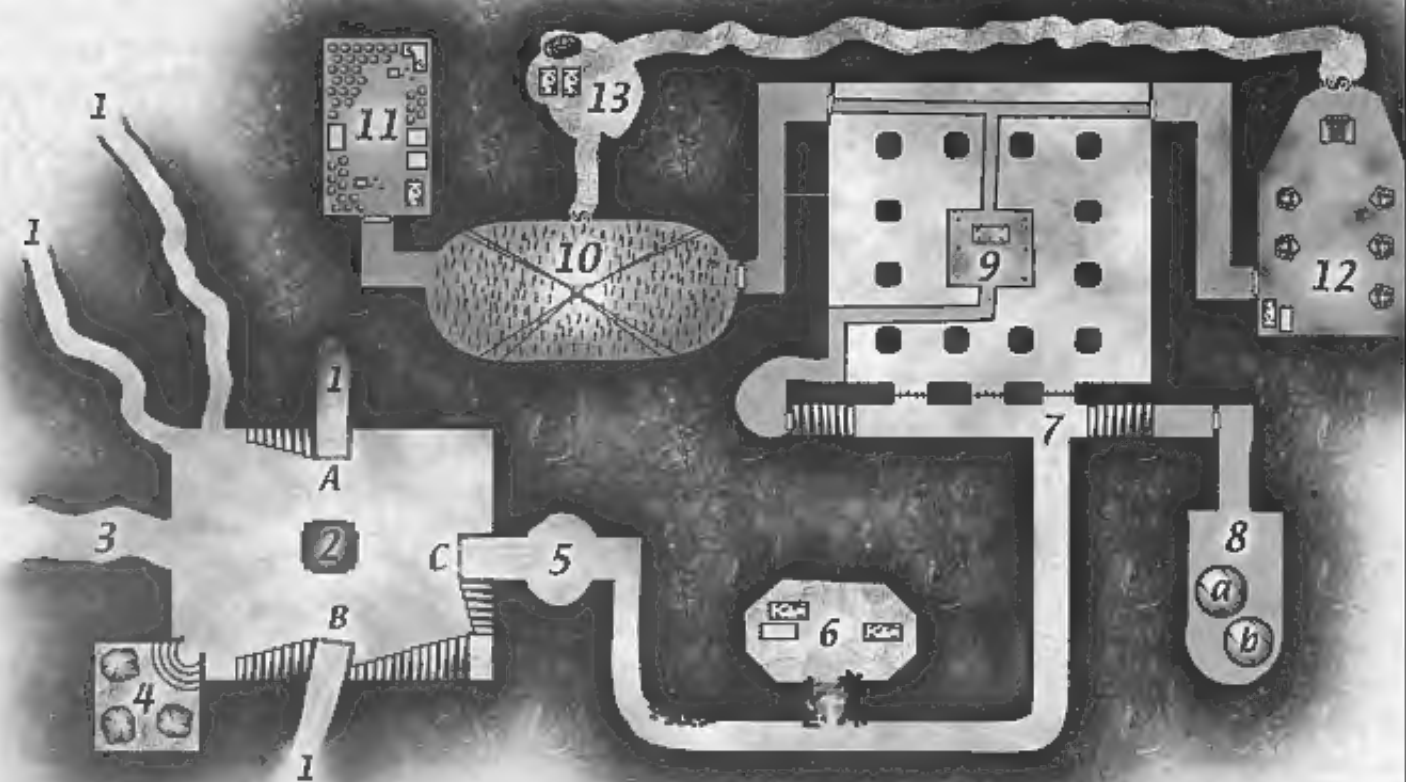




Anthéone La Cité Sainte



L'Antre des Ravageurs



Les enfants d'Oblivion

Les enfants d'Oblivion



*" Il est des Enfants qui se repaissent de la chair des cauchemars
et s'abreuvent du sang des rêves... Telle est la Loi en Oblivion. "*

Théophras d'Aegeline, Franc Rêveur d'Oblivion

Auteurs : Christophe Debien et Patrick Bousquet

Caractéristiques et finesse technique : Cédric " Malathor " Beaurain

Dédicace : à Alex " Faustit " Lalouette et Stéphane " Sans-Visage " Pain

Illustrateurs : Emmanuel Roudier (Couverture), Christophe Swal (intérieur),
Thierry Masson (plans) et Greg Cervall (design)

Direction de collection : Croc & Pierre Rosenthal

Corrections : Jean-Pierre Gourcerol

INTRODUCTION

Résumé de l'aventure précédente

Ce fut par un rêve que l'odyssée des personnages, incarnés par les joueurs (PJ), débuta, dans *Le Sang d'Oblivion* (l'aventure O1 chez le même éditeur), par un songe obsédant qui les mena au travers des charmes vénéneux de la cité naine d'Ikhâr. Là, les aventuriers découvrirent une étonnante compagnie marchande aérienne, conduite par Lône Kernos, l'Argenteur des Vents. Ce vieil excentrique les surprit alors en leur proposant la direction de sa compagnie. Cette proposition conduisit les PJ à être l'objet de tentatives d'assassinat, et à subir les trances de substances hallucinogènes. Mais ces événements auguraient une incroyable révélation : les PJ étaient les descendants d'un peuple oublié, héritier d'une terre maudite reposant au-delà des frontières de la réalité : Oblivion.

Les choses se précipitèrent alors, Lône Kernos fut massacré par une créature démoniaque devant leurs yeux, et les PJ furent attirés contre leur gré en Oblivion. Ils découvrirent ainsi cet étrange demi-plan de l'éther aussi tentateur que terrifiant, fantastique cité-continent perpétuellement plongée dans la nuit, mais devenu surtout tout une prison. En effet le demi-plan fut totalement scellé, mille ans auparavant, par une cabale de dieux emmenée par Saint-Justicaar le Dieu des Sentences.

Les PJ, entrés " par effraction " grâce à un procédé unique, découvrirent une terre déchirée entre trois entités extraordinaires, les Incarnins : la frêle Sinsemillia, Incarnin du Bien, le puissant Régûlus, Incarnin de la Loi, et la redoutable Écorcheuse, Incarnin du Mal. Devenus les alliés des deux premiers, les PJ acceptèrent alors de reprendre la quête des quatre fragments constituant la relique divine : Chiaroscuro, la Clef des Songes, un artefact capable de rouvrir les portes d'Oblivion, et de conférer aux Incarnins des pouvoirs divins.

La quête du troisième fragment de Chiaroscuro (l'Écorcheuse et Régûlus en possédant déjà chacun un) leur fit traverser tout Oblivion, avant de les reconduire sur leur monde natal, où ils s'aventurèrent jusqu'au cercle polaire. Puis, les PJ furent projetés à nouveau dans la Cité de la Nuit, directe-

ment entre les griffes de l'Écorcheuse ! Au cours de cette ultime confrontation, ils perdirent le fragment de la Clé des Songes qu'ils étaient parvenus à obtenir. Toutefois, leur courage et leur détermination leur permirent de sauver Sinsemillia.

Alors que leurs premières aventures s'achevèrent sur ce demi-échec, les PJ regagnèrent leur univers où ils attendent encore des nouvelles du conflit dévastant Oblivion. L'Écorcheuse, qui détient désormais deux fragments de Chiaroscuro, projette de devenir l'égal d'un dieu et d'envoyer ses légions d'enfants ravageurs à la conquête du plan primaire ! Cependant, tout espoir n'est pas perdu : il reste, dissimulé quelque part, l'ultime fragment de Chiaroscuro dont la possession ferait basculer le conflit...

Synopsis des " Enfants d'Oblivion "

Les PJ sont retournés dans leur monde natal à la fin de l'Acte Quatre, de leur aventure précédente. Quelques semaines, se sont écoulées avant le début de l'Acte Cinq (dans le présent scénario). Pendant ce temps, alors que les PJ s'adonnaient à des tâches diverses, l'Incarnin du Mal a poursuivi son immonde dessein : reconstituer la Clé des Songes et user de son pouvoir pour asservir Oblivion, puis le plan matériel tout entier !

Ivre de puissance depuis qu'elle a récupéré un second fragment de Chiaroscuro, l'Écorcheuse a commencé par envoyer un avertissement aux créatures du monde terrestre : sous la forme d'un songe apocalyptique qui va semer peu à peu la panique en prophétisant sa venue et la fin des temps.

L'Écorcheuse est ensuite passée à l'action. À force de torturer et d'interroger les gens, qu'elle a enlevés pendant leur sommeil, elle a appris un fait capital : des informations secrètes sur Chiaroscuro seraient dissimulées au cœur du temple du dieu Justicaar. Sa puissance renouvelée lui a permis d'y envoyer un commando entier de ses serviteurs, les Ravageurs, lesquels se sont emparés d'un grimoire sacré, appartenant au culte du dieu Justicaar, et ont propagé la nouvelle arme de conquête de l'Écorcheuse sous forme d'une maladie atroce appelée " la gangrène ". À présent, une véritable épidémie décime progressivement la population, renforçant les prédictions apocalyptiques de l'Écorcheuse, pendant ce temps les Ravageurs s'efforcent de décrypter le grimoire dérobé. L'Incarnin du Mal est sur le point de mettre la main sur le quatrième fragment de Chiaroscuro...

Dès que l'Acte Cinq s'ouvre, les PI subissent d'abord le cauchemar de l'Écorcheuse, et contemplent les premières victimes de la gangrène. Ils sont ensuite avertis par Régulus, qui a "ressenti" l'arrivée des Ravageurs sur le monde terrestre. Diligents pour enquêter sur place, les PI découvrent alors Anthéone, la "capitale spirituelle" de leur civilisation : une cité thermale dédiée à la religion, accrochée aux flancs d'un volcan moribond. Là, ils devront affronter le culte de Justicaar et démêler une intrigue complexe, alors que cette cité subit les affres de l'épidémie de gangrène. Il leur faudra jouer tout en finesse pour découvrir plusieurs secrets, pour traquer les Ravageurs, et pour enfin comprendre le projet ultime de l'Écorcheuse : devenir l'égal d'un dieu !

L'Acte Six débute alors que l'Incarnin du Mal opère un revirement subit. En effet, les découvertes faites par l'Écorcheuse, dans les grimoires du culte de Justicaar, la pousse à abandonner la quête de Chiaroscuro et à se concentrer sur l'élimination immédiate des autres Incarnins. Tandis que la gangrène s'étend à la fois dans Oblivion et dans le monde terrestre, elle lance une attaque de grande envergure contre la citadelle de Sinsemillia et Régulus. Les PI sont d'abord rappelés en catastrophe dans la Cité de la Nuit, où ils devront user de tous leurs talents pour lutter contre les troupes ennemies. Leur habileté déterminera l'issue du combat, mais pas celle de la guerre.

Ils sont ensuite envoyés aux confins de l'Océan Chromatique pour y rencontrer le quatrième Incarnin d'Oblivion : Schisme, le Seigneur des Aliénations, demeu-

ré jusqu'ici en retrait. Ils devront conclure une alliance avec lui, puis retrouver la trace du quatrième et ultime fragment de la Clé des Songes.

L'Acte Sept s'engage au moment où la gangrène s'étend inexorablement, et que l'Écorcheuse ravage simultanément deux mondes. Les PI jouent maintenant leur dernière carte : retrouver à tout prix le dernier fragment de Chiaroscuro. Renvoyés dans le monde terrestre, ils voyagent d'Anthéone jusqu'aux lointaines jungles du sud, dans l'inquiétante contrée de Brûmazaar. Ils vont y découvrir une ville de mort-vivants et les secrets d'un culte très ancien, avant de lever le voile sur l'ultime mystère d'Oblivion : les quatre Incarnins sont les quatre facettes d'une seule et même divinité, le Dieu-Céphale !

L'Acte Huit voit le retour des PI dans Oblivion, nantis du dernier fragment de la Clé des Songes. Toutefois, ce qu'ils savent maintenant est susceptible de transformer leur attitude. Choisiront-ils entre : servir leur propre destin ou celui de la Cité de la Nuit ? De leurs actions, dépendra l'avenir d'Oblivion, et des populations ravagées par la gangrène... Il est temps, à présent, d'ouvrir le second volet du Cycle d'Oblivion. L'Écorcheuse a sonné l'heure du carnage et déverse ses troupes immondes pour faire éclore...

ACTE V : LA SAISON DES CAUCHEMARS

Le point sur la situation

Environ trois ou quatre semaines se sont écoulées depuis le dernier affrontement entre les PI et l'Écorcheuse. De plus, depuis qu'ils ont retrouvé le "Vrai Monde", les PI sont quasiment sans nouvelle d'Oblivion. Ceux qui guettent ou redoutent un signe, chaque soir en s'endormant, voient finalement leurs nuits se dérouler sans encombre, teintées de rêves ordinaires.

Régulus et Sinsemillia se manifestent peu, et refusent toute transmigration avant d'avoir récupéré leurs facultés. La quête de la Chiaroscuro semble s'éloigner, d'autant que la Matrice, censée guider les PI vers le dernier fragment, reste désespérément muette.

En fait, il n'y a guère que la présence de Grisou le Méphite ou celle de la puissante épée Nocturno, pour

rappeler aux PI que la Terre des Chimères n'a d'existence que dans leur imagination.

Du côté de l'Empire les choses n'évoluent guère. Les royaumes semblent peu affectés par les événements qui ont secoué les sphères oniriques et les dieux eux-mêmes restent prudents : toute tentative de divination, concernant Oblivion, se soldera par l'obtention d'informations sibyllines (cf. OI p.3).

En définitive, la seule évolution notable est la création d'un comptoir commercial Sklam, au sein des Terres Boréales (cf. OI, p.42) pour la compagnie des Vaisseaux du Vent. Depuis la mort de Lône Kernos, la petite guilde est administrée par Fan'Gorlah. Si les PI ont choisi d'en être propriétaires, ils peuvent avoir participé à son essor, sinon, la compagnie



leur sert simplement de moyen de transport et d'allié occasionnel. Enfin, Malathor le paladin est retourné à Anthéone, le siège du puissant Ordre de Justicaar et des Chevaliers du Jugement.

Le début de l'aventure peut se dérouler n'importe où. En effet, quel que soit le lieu où vos PJ se trouvent, ils vont subir les affres d'un nouveau cauchemar particulièrement cruel. Le texte ci-dessous est le compte rendu de ce rêve étrange. Cette aide de jeu (voir page 64) est conçue comme une "bande-annonce" : photocopiez-la et envoyez-la par la poste à vos joueurs, quelques jours avant la partie proprement dite, ou bien lisez-la à haute voix en début de jeu sur un fond musical adapté.

Le cauchemar de l'Écorcheuse

Depuis votre première Transmigration, vos nuits ne sont plus tout à fait les mêmes et c'est souvent avec regret que vous vous laissez glisser dans le sommeil. Car vous savez, à présent, que Quelque chose se tapit au-delà, Quelque chose qui n'attend qu'une occasion pour se repaître de votre âme. Non, vos nuits ne sont décidément plus les mêmes et ce médaillon offert par Régulus vous semble, parfois, bien dérisoire.

Parfois. Comme ce soir. Et pourtant...

Pourtant, lorsque viennent les heures nocturnes et que la lassitude envire chaque parcelle de votre corps et de votre cerveau, vous savez qu'il vous faut vous endormir.

D'abord vos paupières se ferment, jetant un voile d'obscurité sur la réalité. Puis votre cœur ralenti ses battements. Et enfin, l'inconscience s'installe...

Fondu au noir.

Puis... une lueur. Rouge. Sanglante. La rêve vient de commencer...

Vous ouvrez les yeux, effarés. Tout paraît si réel. Les tentures rouges, sur les murs. Les instruments chirurgicaux, sur un autel de basalte gravé de runes. Et l'odeur de sang, qui monte dans votre gorge...

Vous reposez à présent sur une table métallique dont le froid vous transperce le dos. Les mains et les pieds maintenus par des liens d'acier. Au-dessus de vous, un miroir renvoie cruellement votre image. Votre cerveau peine à identifier les images transmises par vos yeux. Quelle est cette petite silhouette, chétive et apeurée ? Soudain, vous comprenez : vous êtes redevenu un enfant !

Une rumeur envahit l'espace, une mélodie enfantine qui résonne comme une sentence mortelle dans vos souvenirs : " Un, deux, trois. Une nouvelle prière. Quatre, cinq, six. Toute prête au supplice... ". Vous ne pouvez toujours pas bouger, lorsque la silhouette approche. Difficile de percevoir sa forme, alors qu'elle avance à la limite de votre champ visuel. Une ombre monstrueuse, dépliant ses appendices comme d'immenses faux d'ébène. Puis l'obscurité se penche sur vous. Une obscurité étrange, vivante.

La mélodie enfle maintenant, saturant vos tympans de timbres surnaturels, et se transforme en un chœur de hurlements enfantine... Et tout d'un coup, le SILENCE... vide, encore plus angoissant que des milliers de gémissements.

Puis la DOULEUR, brutale et inattendue ! Une aiguille (un dard ?) s'enfonce dans votre nuque, traversant les ligaments vertébraux dans un craquement lugubre !

Les voix reprennent : " Un, Deux, Trois. Qui veut jouer avec moi ? ". A présent, la douleur due à la piqûre à cesser mais vous sentez que Quelque chose s'enfonce sous votre épiderme : vous distinguez parfaitement chacun de ses mouvements, chacune de ses hésitations, effleurant les racines nerveuses, raclant l'os avant de s'enfoncer dans la gelatine de votre cerveau...

L'immonde mélodie se fait plus douce tandis que retentit la voix bestiale de l'Écorcheuse : " Ne cherchez pas, Rêveurs. Il n'y a nulle part où aller, nul endroit où se terrer. Vous ne pourrez pas échapper à l'Écorcheuse. Bientôt, je serai là, et votre pitoyable monde connaîtra sa fin. Venez, pauvres mortels, venez m'aider à répandre l'enfer sur terre... "

Soudain, vous êtes libre et vous vous mettez à courir. Mais votre épiderme se modifie : des taches de nécrose apparaissent, grossissent et se rejoignent. Vos chairs gonflent tandis que votre voûte crânienne se disloque petit à petit. Vous courez toujours et, dans une explosion de sang, vous perdez connaissance...

Réveil : le cœur palpitant, les draps trempés de sueur.

L'Écorcheuse vient d'abattre son jeu. Le vôtre peut maintenant commencer...

Le rêve se répand

Lorsque les PJ se réveillent, ils ont la désagréable surprise de constater qu'ils ont tous fait un cauchemar identique. Même Grisou, le Méphite de feu, qui s'accroche à eux depuis leur dernière aventure, en a été victime. Un jet de Connaissance des sorts

(DD 15) suffit pour comprendre qu'il ne s'agit pas d'un sortilège, mais bien d'une manifestation surnaturelle d'une ampleur sans égal.

Si les PJ interrogent quelques personnes dans la région environnante, ils ne découvrent pas d'autres rêveurs comme eux. En revanche, s'ils entreprennent des recherches poussées (ex : sorts divinatoires de haut niveau ou un bon jet de Renseignements DD 25), des rumeurs leurs parviennent à propos de cauchemars similaires, survenus en divers endroits.

En effet, l'avertissement lancé par l'Écorcheuse ne concerne pas uniquement les PJ. Du reste, depuis plusieurs jours déjà, l'incam du Mal a commencé sa "guerre psychologique" à l'échelle de l'Empire tout entier. Jusqu'à présent, seuls les êtres les plus réceptifs sont touchés par le rêve, incluant les Oubliés (cf. O1 p.3), et surtout de nombreux marginaux : artistes torturés, consommateurs de drogues hallucinogènes...

Distillez aux PJ des informations anodines, en utilisant des références propres à votre cadre de campagne (anciens PNJ, aventures précédentes) pour montrer peu à peu l'apparition de troubles étranges à travers tout l'Empire. Ici, un vieux héros sort de sa retraite pour prophétiser la fin du monde. Ailleurs, on s'attaque à des marchands pour leur voler des substances qui empêchent de dormir...

Des PJ perspicaces feront le lien entre ces troubles, qui semblent s'inscrire dans une volonté d'engendrer la terreur. À ce stade, il est probable que toute autorité contactée les accuse de paranoïa. La suite va pourtant démontrer qu'ils ont raison... Horriblement, monstrueusement raison.

Et les Souffles Ardents apportèrent le massacre...

Deux jours après leur cauchemar, les PJ se réunissent dans une taverne, pour faire le point sur leurs recherches, se retrouver après une éventuelle séparation ou tout simplement boire un verre.

Au dehors, la saison des Souffles Ardents vient de commencer. Des vents capricieux venus des contrées chaudes de l'Empire, souvent chargés de sable,

s'abattent de temps à autre sans prévenir et viennent perturber le climat habituel. Nulle région de l'Empire n'est alors à l'abri de ces vagues de chaleur imprévisibles. Ainsi, pendant quelques heures ou quelques jours, les Souffles Ardents ouvrent des plaies cuisantes sur les terres, rousissent les récoltes, accablent hommes et bêtes... et font le bonheur des aubergistes dont les établissements ne désespèrent pas.

La taverne des PJ peut se situer presque n'importe où (de préférence dans une ville de taille moyenne). La présence d'une gondoifière, aisément justifiable par l'existence d'échanges commerciaux, serait par ailleurs souhaitable.

Si les PJ sont toujours à Ikhâr, la cité naine des Montagnes Rouges, ils se retrouvent à la capitainerie, transformée en taverne accueillant une population hétéroclite. En effet, bien que le formidable marché de la Grande Transaction soit achevé depuis quelques semaines (cf. O1 p.14 et 40), Ikhâr commence à bénéficier de la renommée de la Compagnie des Vaisseaux du Vent. On raconte d'ailleurs partout comment un groupe d'aéromarchands audacieux (les PJ) a fait fuir le clan des Cadavreux. La petite ville, maintenant assainie et populaire, devient peu à peu le carrefour de communautés hétérogènes : guerriers en quête d'aventure, marginaux à la recherche de "voyages" hallucinatoires, touche-à-tout venus s'engager dans les équipages aéromarins...

Atablés dans leur taverne, au cœur des volutes de fumée et des conversations emmêlées, les PJ tentent donc de "survivre" à l'atmosphère accablante propagée par les Souffles Ardents. La chaleur semble ralentir les facultés intellectuelles et il est difficile de prêter attention au va-et-vient incessant de la clientèle.

C'est le moment choisi par une imposante créature, enrubannée de hardes poisseuses, pour pénétrer dans l'établissement et se diriger vers le comptoir dans l'indifférence générale. Seul un jet de Psychologie ou Détection (DD 20) permet de remarquer que "quelque chose ne va pas".

Près des PJ, des enfants jouent autour d'une fontaine intérieure : l'un d'eux capture un scarabée et, tout en lui arrachant les pattes, murmure une ritournelle qui leur fera sans doute dresser l'oreille (jet de Perception auditive DD 8) : "Un, deux, trois. Une nouvelle proie. Quatre, cinq, six. Toute prête au supplice...". Si un PJ interroge l'enfant, ce dernier déclare ne pas savoir où il a entendu cette comptine, mais il se souvient s'être réveillé ce matin avec ces quelques vers en tête (l'enfant a évacué inconsciemment le souvenir du cauchemar pour ne retenir que la chanson). Si les PJ n'ont pas encore enquêté sur le cauchemar, profitez-en pour placer ici un ou deux PNJ qui semblent suivre leur conversation avec intérêt. Les PJ pourront alors entamer une discussion avec eux et s'apercevoir ainsi qu'ils ne sont pas les seuls à avoir été les victimes du rêve de l'Écorcheuse...

Les enfants d'Oblivion

Soudain, mû par la curiosité, un des enfants s'approche de la silhouette adossée au comptoir...

Bruit d'armes que l'on sort du fourreau, puis hurlement, quasi bestial : la créature a fait jaillir un impressionnant cimeterre ! Ses hardes tombent à terre, révélant une humaine musculeuse, tendue pour le combat. C'est une guerrière sauvage, aux dents taillées en pointes impressionnantes. Dans son regard se lit la folie pure, et chacun peut apercevoir l'étrange tache nécrotique qui déforme son visage. Subitement, elle s'élance dans une fascinante danse de mort, massacrant tout autour d'elle...

Le comportement dément de la guerrière s'explique par la contamination de la gangrène (voir plus loin). Durant le combat, elle pourra contaminer d'autres personnes en les mordant cruellement. Tenez compte des contaminations éventuelles, car les conséquences peuvent être déterminantes pour les PJ mordus.

La guerrière bénéficie de 1 round de surprise (sauf contre les PJ ayant réussi précédemment leur jet de Détection ou Psychologie). Elle en profite pour décapiter l'enfant qui s'est approché d'elle, avant de se tailler un chemin de chair à travers la foule, droit vers le reste du groupe de bambins, et les PJ !

Si les aventuriers ne réagissent pas immédiatement, une serveuse et un autre enfant sont tués lors du round suivant, tandis que la tête d'un client décapité vient lourdement choir sur une table. Le round d'après, la puissante guerrière est au contact.

Le combat, dans la taverne bondée, est un véritable cauchemar. Les PJ, gênés, ont automatiquement un malus de -3 à tous leurs jets d'attaque, même ceux impliquant la Dextérité. Le plus simple est de neutraliser la guerrière avec un sort, ou de sauter sur l'un des lustres au plafond (Saut DD 12) pour la frapper d'en haut, évitant ainsi la foule (-1 aux jets de dé). Il est aussi possible d'organiser l'évacuation rapide des gens pour isoler la guerrière : ceci prend 1 round (jet de Charisme DD 25), 2 rounds (DD 20), ou 3 rounds (DD 15). Au quatrième, la foule a de toute façon libéré l'aire de combat.

N'hésitez pas à utiliser toutes les possibilités qu'un tel cadre vous offre : duel sur le comptoir, projection de mobilier, otage à libérer, etc. Durant le combat, la guerrière saissie de fureur meurtrière répète sans cesse d'une voix éraillée " Les Enfants, il faut tuer les Enfants : ce sont les légions de l'Écorcheuse... "

Guerrière tribale : humaine " gangrénée ", Guerrière niveau 9, pv 86

Enquête morbide et mortelles tracasseries

Quelques instants plus tard, la milice locale se précipite sur les lieux (20 Combattants N2 armés d'arbalètes). Si personne ne l'a déjà fait, ils abattent la meurtrière sans

réfléchir (même si les PJ l'ont immobilisée). Le capitaine de la milice conduit alors une rapide enquête, jette un regard révolté sur la tache noire qui défigure le visage de la femme, puis fait emmener son corps au temple le plus proche.

a) L'interrogatoire

Le capitaine interroge ensuite les témoins ainsi que les PJ. Pour lui, l'abus d'alcool est responsable de tout. Le souci du capitaine n'est pas tant de comprendre ce qui s'est passé, que de désigner d'éventuels coupables. En effet, la population locale, révoltée par ce massacre et galvanisée par le climat des Souffles Ardents, s'empresse d'exiger des " têtes ", et c'est la sienne qui risque de tomber s'il fait preuve d'indolence...

Si les PJ se sont illustrés (en limitant le nombre de morts), ils gagnent immédiatement son estime et sont libérés sans encombre.

En revanche, s'ils ont agi de façon inconsidérée (sorts offensifs à grande aire d'effet, clients blessés, etc.), ils sont enfermés dans la prison de la ville : un fortin de pierre comportant un bureau, une salle d'interrogatoire, un dortoir, et une grande cellule commune. Seules de longues plaidoiries et une très lourde amende permettront alors leur relâche : comptez 2.000pc par victime, avec à chaque fois un jet de Diplomatie DD 15 pour la moitié.

Dans le cas où les PJ choisiraient d'échapper à la justice (ex : en s'évadant), laissez-les faire sans trop leur mettre de bâton dans les roues... Mais n'hésitez pas à ressortir les conséquences de cette affaire un peu plus tard : avis de recherche placardés dans les lieux publics... Notez que si l'action s'est déroulée dans Ikhâr, ces tracasseries seront nettement amoindries, mais la réputation des PJ en sortira largement ternie.

Randel Kane, Capitaine des gardes : humain, Guerrier niveau 8, pv 53

Milicien standard (20) : humain, Combattant niveau 2, pv 11

b) L'examen du corps

Le corps de la guerrière repose dans le temple le plus proche, où un prêtre lui administre les derniers sacrements.

Pour les PJ, il serait judicieux de l'examiner plus avant. (S'ils sont à Ikhâr, leur réputation devrait leur



Les enfants d'Oblivion

permettre d'y accéder sans difficulté. S'ils sont dans une autre ville, tout dépend de leur attitude précédente).

Le temple comporte une chapelle centrale, une maison d'habitation et un cimetière. Il est entouré d'une grille et gardé par le prêtre et quatre miliciens, qui font aussi office d'assistants. Le corps de la guerrière est dans la crypte. On y

descend par un escalier dérobé, derrière le confessionnal (Fouille DD 17). Dans tous les cas les solutions pour accéder à la dépouille ne manquent pas : les PJ peuvent convaincre le prêtre de les laisser entrer (Bluff, Diplomatie...), se déguiser et s'introduire dans le temple pendant une messe, déterrer le corps dans le cimetière, etc.

L'examen doit apporter progressivement certaines informations. Les jets de compétence suivants sont donnés à titre indicatif : insistez plutôt sur le jeu d'acteur et les découvertes minutieuses...

- Connaissance/géographie (DD 12) : La femme porte les collichets tribaux d'un guerrier Soong. Les Soongs forment une peuplade violente portée sur le chamanisme. On dit que ces berserkers se battent comme des déments, mais qu'ils s'imposent paradoxalement de nombreux pèlerinages dans des lieux saints. Jamais une guerrière Soong n'aurait pu briser ainsi son code d'honneur pour massacrer aveuglément des innocents.

- Elle porte aussi une pierre de lave (souvenir de pèlerinage), où sur un côté est incrustée une croix dans un cerce de fer (Connaissance/religion, DD 8 : cela désigne "le Fer et la Foi", le symbole de l'Ordre de Justiciar). Sur l'autre côté est gravé un "A" runique (Connaissance/géographie : c'est le sceau de la cité sainte d'Anthéone).

- Alchimie (DD 10) ou Premiers secours (DD 14) : La "tache noire" sur le visage est une étrange nécrose des tissus, semblable à une plaque de gangrène. On remarque au centre la trace d'une morsure humaine. On retrouve trois autres taches similaires sur le corps, sans autre trace de morsure.

- Alchimie (DD 12) ou Premiers secours (DD 16) : À l'opposé de la peau, les yeux, ongles et cheveux ont commencé à blanchir étrangement. Par ailleurs la salive ainsi que le sang, présente des aspects atypiques (coloration noirâtre, odeur de putréfaction...). Si la blessure de l'un des PJ entre en contact avec ces liquides organiques, faites lui tirer

secrètement un jet de Vigueur et reportez-vous aux règles de contamination par la gangrène.

- Alchimie (DD 14) ou Premiers secours (DD 18) : Une autopsie complète montre la présence de "taches noires" à l'intérieur des organes vitaux. Le cerveau est l'organe le plus profondément touché. Attention, pratiquer une telle autopsie implique un jet de Vigueur avec un malus de -3 pour éviter une contamination.

- Détection (DD 15) : La guerrière arbore un tatouage récent sur la face interne de la cuisse, un crâne, d'un rouge carmin particulier. Premiers secours (DD 15) : sa réalisation remonte à une dizaine de jours environ.

Selon l'habileté des PJ, un sort de communication avec les morts (ou sort bivanatoire proche) peut révéler une partie - ou l'incégnalité - des éléments suivants : la guerrière Soong est une "Jihadda", une vécuse sacrée, élite de son clan. Elle revenait d'Anthéone après un pèlerinage : un rituel impliquant des bains purificateurs dans les sources de la cité sainte. Elle s'est débattue dans un établissement de plaisir (les "Saintes Concubines"). Elle s'est faite tatouer (chez "Katanga, le Maître des Encrees"). Elle a commencé avoir des hallucinations pendant son voyage de retour, et ses premières taches noires sont apparues il y a deux jours. Elle ne sait pas comment c'est arrivé. Enfin, quelle que soit la question posée, le cadavre répète plusieurs fois "Tuez les Enfants Maudits. Tuez les tous...", comme si son cerveau était obnubilé par cette unique idée.

Prêtre du temple : humain, Prêtre niveau 4, pv 29

Milicien, assistant (4) : humain, Combattant niveau 2, pv 11

c) Autres éléments d'enquête

Si les PJ interrogent longuement des témoins, des passants, etc., ils finiront par trouver quelqu'un qui a vu la guerrière Soong arriver par la Route des caravanes. Cette route passe par de nombreuses petites villes, mais la seule agglomération d'importance est la cité sainte d'Anthéone, à dix jours de route (trois en gondolrière). Au total, les PJ devraient commencer à s'intéresser à Anthéone. Ils peuvent même supposer qu'une mystérieuse maladie, capable de transformer les gens en véritables machines à tuer, semble y être apparue. L'utilisation précise de sort de divination confirmera cela, et permettra même d'évoquer une relation avec l'Écorcheuse (sans plus, car tout ce qui concerne Oblivion est, comme d'habitude, occulté).

Les enfants d'Oblivion

Notez que si les PJ ont échoué à récupérer les indices précédents, ils peuvent contester leur aventure mais il en sera d'autant plus complexe lorsqu'ils arriveront à la Cité Sainte. Enfin, si des PJ ont été infectés par la maladie, ils ont la possibilité de s'en rendre compte et de se soigner de la maladie.

Des nouvelles d'Oblivion

Un ou deux jours après le massacre perpétré par la guerrière Soong, Grisou et Méphite sort soudain de sa torpeur habituelle. *"Mon Mirir, c'est mon Mirir d'Audience!"* hurle-t-il de sa voix nasillarde. *Des nouvelles d'Oblivion. Régulus va parler.*

Effectivement, le mur noir de brandi fébrilement palpitant se couvre bientôt de lumière noire tandis qu'une odeur d'ozone envahit l'air. Après des semaines d'absence, une nouvelle audience s'ouvre enfin avec le Pays des Châlières.

Régulus et Sinsemilla apparaissent et semblent très inquiets. Douze jours auparavant, ils ont clairement perçu une transmission allant d'Alba-Secundum à la Cité de l'Écorcheuse, vers une région très peuplée du monde terrestre. En fait, il est probable que plusieurs Ravageurs aient été expédiés sur place ! Les contraintes imposées par le fonctionnement du Maître d'Audience (cf. O p.52) ont hélas empêché les incarnés de prévenir les têtes noires. Régulus craint du reste que l'Écorcheuse ait mené à bien son projet.

Sinsemilla, quant à elle, a senti de terribles remous dans ses rêves des habitants du "Vrai Monde". Elle pense qu'une action d'urgence se prépare à la fois sur terre et dans Oblivion. Elle adjure les PJ de se rendre au plus vite là, où les Ravageurs ont été transmutés.

Une discussion technique permet ensuite de recouper les perceptions des incarnés avec la géographie du monde terrestre, et de localiser l'arrivée des Ravageurs à Anthéone. Les PJ n'ont plus qu'à s'y rendre rapidement ! Leur faudra dix jours en chariot standard, cinq en cheval, huit à bride abattue ou trois en gondolfière. Bientôt, les aventuriers s'élancent dans les vents brûlants de la saison des Souffles Ardents. Autour d'eux l'air papillonne tourbillonnant et enroulant leurs corps d'une soumise langue de feu. Un peu comme si le monde entier avait déjà commencé à fondre. Comme si elle l'avait elle-même à la perdre pied avant de sombrer dans le chaos total.

Épidémie de gangrène

Avant de poursuivre, attachons-nous sur l'étrange épidémie qui a frappé la guerrière Soong, et qui se répand à

partir d'Anthéone. En effet, l'incarné du Mal a mis au point une arme ultime pour étendre son empire de terreur, pour terrasser ses adversaires dans Oblivion et préparer la conquête du plan terrestre. Cette arme, la gangrène, est une maladie contagieuse qui conduit ses victimes au bord de la folie avant de les transformer en abominations pour finalement les tuer.

Cette maladie atroce a été inoculée aux fidèles serviteurs de l'Écorcheuse, les Ravageurs, qui ont maintenant pour tâche de la répandre rapidement.

À l'origine de la maladie, les rêves d'un démon. Les profondeurs bièmes de la citadelle de l'Écorcheuse ont accouché d'une horreur pathogène. La gangrène. C'est une maladie obtenue par manipulation alchimique de l'onirisme, cet étrange mirage propre à l'univers d'Oblivion. Au départ, tout commence avec un bloc d'onirisme pur appelé la Pierre de Nergal. On raconte que ce cristal se serait formé à partir de la quintessence des rêves du maître-fique Dieu des Miasmes.

Quoi qu'il en soit, l'Écorcheuse s'est servi de la formidable puissance conférée par ses deux fragments de Chiaroscuro pour transformer cette Pierre de Nergal. Elle en a extrait ses pouvoirs pour les concentrer en un liquide noirâtre, une humeur chargée de magie nécromantique, prête à être injectée à ses futures victimes. La première maladie oniride était née.

Une contamination semblable à la rage

Les premières créatures contaminées par l'Écorcheuse furent ses Ravageurs. Cependant, la maladie s'attaque d'abord au système cérébral, et à l'esprit de la victime, et que les Ravageurs n'en possèdent pas à proprement parler, ils sont donc immunisés.

Le mode de propagation est ensuite très proche de celui de la rage. La maladie se transmet par les morsures, griffures et par toutes blessures sanglantes infligées. Elle vient alors s'implanter dans le cerveau de la victime, l'altère, puis s'attaque au reste du corps. La personne contaminée devient désormais capable d'en contaminer une seconde de la même façon, et ainsi de suite. Les victimes de la maladie sont appelées des gangrénés.

Règles de contamination

- À chaque blessure sanglante infligée par un Ravageur ou un gangrévé, avec une arme naturelle tranchante ou contondante (trac griffe etc.) la victime risque d'attraper la gangrène. Pour éviter elle doit réussir un jet de Vigueur DD 15. En cas d'échec la contamination est instantanée comme pour un poison (cf Guide du Maître, table 3-16).
- Il n'y a pas d'effet immédiat ni dommage primaire ou secondaire. Seulement un jet de compétence Premiers secours DD 22) ou le recours à la magie permet d'apprendre que la victime est "infectée", mais sans savoir par quoi.
- Les créatures affectées sont : humanoïdes, humanoïdes monstrueux, fées, géants (en maux, Extérieurs etc.) ne sont pas affectés.
- Les protections contre la magie n'empêchent pas la contamination. Résistance à la magie, zone d'anti-magie etc. ne s'appliquent pas.
- Les protections contre le poison ou la maladie réduisent le risque de contamination. En fonction de leur puissance elles accordent un bonus au jet de Vigueur pouvant aller de +1 (ex. sort de ralentissement du poison) à +4 maximum (ex. immunité au poison ou aux maladies). Ce bonus est déterminé par le MJ.
- Pour être transmise, la gangrène doit partir d'un fluide corporel contaminé (sa, ve sang etc.) et entrer en contact direct avec le sang de la victime. Une attaque par arme naturelle écrasante (ex. un tentacule) n'est pas un vecteur de contamination pas plus qu'une arme tenue par un Ravageur. Par contre rien n'empêche qu'un Ravageur ou un gangrévé enduise son arme de son propre sang pour contaminer l'adversaire à la moindre blessure.

Une évolution cauchemardesque

Dès que le est contaminée, la victime subit une hâleuse détérioration mentale, puis physique. La gangrène se développe d'abord pendant le sommeil induisant des cauchemars mais aussi. Plus le malade est terrifié, plus le mal progresse. Des hallucinations horribles envahissent alors progressivement les périodes de veille. Les visions d'abord furtives, deviennent de plus en plus présentes. Le sujet, nerveux, agressif et paranoïaque, subit dès lors plusieurs à térations physiques. Des taches noires apparaissent sur sa peau et se mettent à croître. Ses yeux et ses cheveux

blanchissent, il est de plus en plus gêné par la lumière. Bientôt il est obligé de fuir ses congénères. Il se met à vivre et errer seul dans les ténèbres. Puis la gangrène s'accélère et ravage l'ensemble de son organisme. Le cerveau du malade vit désormais un état de cauchemar permanent. Il ne se rend même plus compte de ses changements. Les taches ténébreuses rongent ses chairs, ses dents et ses ongles s'allongent. La victime n'est plus qu'un squelette charbonneux rôdant souloisement un filet de sucs no rats, lisant sur ses crocs d'ivoire.

Il ne lui reste plus que quelques jours à vivre. Les yeux blancs révilés, il erre désormais seul, hanté par de terrifiantes visions, prêt à massacrer tout ce qui se mettra en travers de sa route. Prêt à engendrer une nouvelle gangrène.

Règles d'aggravation

Toutes les 24h, la victime doit réussir un jet de Vigueur. La difficulté initiale est fixée à DD 10, mais augmente de 1 chaque jour. À chaque échec du jet de Vigueur, un stade est franchi.

Stade 1 Cauchemars abominables. Chaque matin le sujet se réveille très "secoué" (-2 en attaque, dégâts et jets de protection, cf Conditions physiques chapitre 3 du Guide du Maître). Cet état dure 1d4 heures et revient une heure avant de s'endormir (la peur de rêver à nouveau...). Les personnes qui ne rêvent pas elles-mêmes subissent à la place de terribles angoisses de mort pendant leurs phases de repos. Les conséquences sont identiques.

Stade 2 Idem stade 1, avec brèves hallucinations 1d2 fois par jour. Chaque hallucination est suivie d'un round de "confusion" (cf chapitre 3 du Guide du Maître), qui laisse le malade "secoué" pendant 1 heure.

Stade 3 Idem stade 2, avec hallucinations 1d4 fois par jour, augmentant les risques d'accident dans la vie courante et l'agressivité envers les autres. Les taches noires de la gangrène commencent à apparaître sur la peau. La victime est constamment "secouée".

Stade 4 Idem stade 3, avec hallucinations 1d10 fois par jour. Les taches noires couvrent une large surface corporelle. Cheveux et yeux blanchissent. Sensibilité extrême à la lumière. -4 à tous les jets d'attaque, de protection et de compétence effectués sous un être solaire (-2 sous lumière artificielle).

Stade 5 La victime vit dans le noir et devient une bête fauve. Les hallucinations sont permanentes. Elle n'est plus capable d'utiliser ses capacités spéciales de façon cohérente (sorts, tactiques etc.), et agit seulement à l'instinct. Son alignement devient Chaotique Mauvais. Tuer et se cacher sont ses seules motivations. Si la victime est un PJ, elle passe sous le contrôle du meneur de jeu.

Stade 6 La victime décède.

Les enfants d'Oblivion

Comment lutter contre la gangrène ?

La gangrène n'est ni un poison ordinaire ni un simple sort. Elle est l'incarnation d'un rêve ténébreux que la Pierre de Verge, le Torro du Énergie, l'Âme de la Divine Chiaroscuro et façonné par l'incarné du Mal. On doit

ne la considérer à la fois comme une maladie et comme une puissante malédiction.

Elle évolue vers une aggravation constante conduisant au décès en une dizaine de jours en moyenne. Les moyens magiques conventionnels sont impuissants à la guérir mais ils permettent d'en ralentir le cours. Paradoxalement, c'est cette évolution régulière de la maladie qui constitue pour la rage fournil la meilleure forme de lutte : la mise en quarantaine. En effet, le principe est cruel mais simple : on enferme séparément tous les cas suspects pendant quatre semaines. Ceux qui survivent sont nécessairement sains, alors que les contaminés décèdent et emportent la maladie avec eux.

Règles de soins

Les soins efficaces

- En cas d'hallucinations (stage 2 et plus) une tierce personne doit réussir immédiatement un jet de compétence Premiers secours (DD identique au jet de vigueur quotidien de la victime). La phase de "confusion" est alors supprimée, et la durée de l'état secoué réduite de moitié.

- Un sort de neutralisation du poison entraîne l'évolution de la gangrène pendant 24h pas de nouveau, et de vigueur au bout de 24h à condition de réussir un jet de succès de 10 + niveau du jeteur de sort contre DD identique au jet de Vigueur quotidien de la victime.

- Une immunité naturelle et totale au poison ou à la maladie divise la vitesse d'évolution par deux (un jet de vigueur toutes les 48h).

- Un sort de guérison suprême ou de soulever l'âme bloque l'évolution de la maladie pendant 10

jours. Les effets de ce sort sont annulés si le patient est touché par un sort de guérison ou de soulever l'âme. Les effets de ce sort sont annulés si le patient est touché par un sort de guérison ou de soulever l'âme.

- Un sort de guérison suprême ou de soulever l'âme bloque l'évolution de la maladie pendant 10 jours. Les effets de ce sort sont annulés si le patient est touché par un sort de guérison ou de soulever l'âme.

Que qu'un qui décède de la gangrène peut être ressuscité mais il se retrouve au stade I de la maladie.



Pour instaurer un quelconque moyen de guérir la gangrène, il faut un simulacre de guérison, et un simulacre de guérison. ET l'absence des malades de ce dernier sort devant être évitée par un personnage de niveau 20 ou plus. En effet, pour un requirer la maladie, il faut être une personne d'avoir au moins la même puissance que le

Intégrer la gangrève dans votre campagne

La gangrève apparaît dans la ville d'Anthéone apportée par les

entraîne bientôt des cas sporadiques dans d'autres villes voire dans les royaumes.

Il est fondamental de faire ressentir aux PJ la montée de cette épidémie symbolique du pouvoir croissant de l'Écorcheuse. Pour cela, n'écrasez pas vos joueurs sous le poids d'une menace invincible. Ils auront l'impression que toute action est vaine. Montrez-leur plutôt que le temps est compté et que l'horloge tourne tout en leur donnant l'occasion de remporter des succès significatifs. Comprenez d'où vient la gangrève, ralentir son évolution, éliminer les Ravageurs qui la propagent... Les PJ doivent être plongés dans une course contre la mort permanente pour sauver leur peau, et peut-être celle de milliers d'autres gens.

Ainsi, alors qu'un certain nombre de personnes ont déjà révoqué l'Écorcheuse, une menace tangible apparaît sous la forme d'une maladie incurable. On en fait pas plus pour que la peur du Mal-qui-vient-des-rêves s'étende à travers le pays entier.

En réalité, même si le danger de la gangrève est très sérieux, elle ne se propage pas si vite que ça. À titre de comparaison, des épidémies de peste ou de choléra feraient bien plus de victimes. C'est surtout son aspect effrayant, et le fait qu'elle soit incurable, qui rendent cette maladie dramatique.

À vous de dépeindre cette ambiance "pré-apocalyptique" en faisant évoluer le monde autour des PJ, et en y intégrant

rêve (ex. le PJ massacre sa famille en scandant le nom de l'Écorcheuse).

— Quand les premières hallucinations commencent, ne dites pas qu'il s'agit d'illusions. Jouez plutôt l'action comme si elle avait vraiment lieu, en semant le doute au fur et à mesure (ex. Le PJ est attaqué par un spectre, il échange quelques coups, puis se retrouve seul dans la rue, etc.). Les hallucinations surviennent surtout quand le PJ est seul, se confiera-t-il à ses compagnons ? Vont-ils devenir suspicieux ?

Faites apparaître les premières taches cutanées de la gangrève dans des endroits voyants (front, bras). Le PJ va devoir cacher ses stigmates, ou risquer d'être repéré et traqué comme un gangréné.

— Lorsque l'évolution de la maladie est comprise par tous, les PJ contaminés vont craindre les stades d'aggravation, faites tirer les jets de vigueur de préférence à la tombée de chaque soir (ex. "Une nouvelle nuit de cauchemars annoncez, commencez par tirer un d20").

Lorsque le PJ commence à s'habituer à avoir des hallucinations, il va se mettre à douter de tout, profitez-en pour brouiller les cartes (ex. un vrai Ravageur surgit pour l'attaquer, va-t-il croire que c'est encore une illusion ?).

— Lorsque le cinquième stade s'approche, le PJ croit entendre dans sa tête la voix de l'Écorcheuse, il voit des morts partout, etc.

Sur la route de la cité sainte

Qu'ils empruntent une gondole, une charrette ou un autre moyen de transport, les PJ suivent la Route des caravanes qui sillonne les terres de l'Empire et passe par Anthéone. Bizarrement, cette voie habituellement très fréquentée est de plus en plus désertée à mesure qu'ils approchent de la cité sainte. La rumeur d'une épidémie mortelle commence à se répandre parmi les voyageurs et provoque la fuite des pèlerins.

L'attaque de la caravane elfique

Un matin, à deux jours de la ville, les PJ aperçoivent au loin une colonne de fumée. En s'approchant, ils observent une demi-douzaine de chariots disposés en cercle, dont deux sont la proie des flammes, assaillis par une horde de créatures hurlantes.

Un jet de Détection (DD 9) révèle que ce sont une trentaine de gobelins chevauchant des hyènes de guerre. Il s'agit d'une caravane elfique quittant précipitamment Anthéone. Les elfes abrités à l'intérieur du cercle formé de six chariots, tirent des flèches argentées contre leurs assaillants. Il y a en tout six familles (8 adultes, les hommes et femmes, 7 enfants). Les gobelins hurlants attaquent par vagues désorganisées, projetant des lances barbelées et des torches enflammées. Ils tentent de faire saut-

ET si... certains PJ sont contaminés ?

Il n'est pas facile de faire peur à des aventuriers habitués à pourfendre les horreurs d'un monde médiéval-fantastique. Mais si certains PJ sont contaminés, vous trouverez l'occasion d'instaurer une ambiance unique de terreur et de paranoïa. Voici quelques idées.

À chaque fois qu'un PJ est blessé par un gangréné, prenez le joueur à part et faites tirer un d20 sans lui dire pour quoi. Il se doutera qu'il s'agit d'un jet de protection, mais ne saura pas lequel, et n'aura aucun symptôme. Le joueur va se poser des questions, et les autres aussi. La paranoïa commence.

— Lorsque le PJ fait des cauchemars, reformez seulement le joueur concerné et personnalisez son

Les enfants d'Oblivion

ter leur monture par-dessus les chariots et vont probablement finir par y arriver.

Si les PJ n'interviennent pas, l'ensemble des elfes finit brûlé ou massacré en moins d'une demi-heure.

Si ils interviennent, les flammes constituent la menace la plus pressante. Ainsi, pour éteindre le feu, les PJ ont le choix entre l'utilisation de la magie, l'arguer au-dessus les réserves d'eau potable d'une gondolière (jet de puotage DD 20) ou encore enlever les elfes par les airs (chevaucher une monture aérienne DD 5).

Les gobelins doivent être contenus en même temps. Ceux-ci n'ont pas de réelle tactique : ils attaquent de front. Dès qu'ils hésitent pas à charger avec leurs lances puis se rabattent. Si les PJ les attaquent à distance, ils sortent des frondes et des feux grégeois. Certains de leur supériorité numérique, ils n'abandonneront pas avant que les deux tiers d'entre eux soient à terre. Si les PJ sauvent les elfes, ceux-ci se présentent comme des habitants et serviteurs de la Maison Elfique de Farendhel. Une demeure noble d'Anthéone. Leur patriarche est le fameux barde Faustir Farendhel. À son propos, un jet de Connaissance/noblesse (DD 8) permet de se rappeler qu'il est l'héritier d'une grande lignée elfique qui est connu dans l'Empire pour ses sonnets impertinents et qu'il s'est établi à Anthéone pour surmonter d'un orgueil critique, esprit un tantinet xénophobe, du culte de Jusicar. Les elfes sauvés peuvent raconter qu'il a beaucoup changé ces derniers temps, après une réunion tenue avec les prêtres de Jusicar. Il, à quelques jours, il est devenu ombrageux puis a fini par mettre tout le monde à la porte. Les elfes ont dû quitter le quartier noble et le laisser seul, alors qu'une grave maladie se répandait dans la ville basse, semant le trouble et la confusion.

Les elfes se montreront reconnaissants envers les PJ après leur sauvetage. Ils les remercieront en leur offrant les seuls objets magiques qu'ils possèdent : un *manteau magique* et des *boîtes elfiques* ainsi qu'un cadeau bien plus précieux : leur amitié.

Elves de la Maison Farendhel (8) Combatant niveau 4
Gobelins (28) Combatant niveau 4, pv 10
Chefs de meute gobelin (2) Guerrier niveau 6, pv 43
Hyènes de guerre (30) pv 13

Les chevaliers-dragons

Cette rencontre survient dès que les PJ approchent la cité par la voie des airs, dans un rayon d'une dizaine de kilomètres. Ils arrivent par la route, une rencontre similaire se produit mais la monture dragon que est alors remplacée par un lézard géant.

Déchant l'ultime couche de nuages immacués surplombant Anthéone, les PJ découvrent la splendeur imposante de la cité sainte. L'impressionnante silhouette de l'édifice du Jugement, les terrasses luxueuses des

Hautes Strates et étrange ceinture du Moratorium. Soudain, alors qu'ils amorcent leur descente, la puissante silhouette d'un dragon d'acier leur barre la route. En effet, si les PJ ont choisi d'arriver par la voie des airs (en gondolière sur un hippogriffe), les PJ sont rapidement repérés par un des trois chevaliers-dragons.

Il se présente au-dessus de la ville.

Ainsi, pendant quelques instants, les PJ ont tout loisir de détailler la formidable créature et son étrange cavalier. Ce dernier appartient, en effet, à la caste des Enfermés, un corps d'élite parmi les chevaliers du culte de Jusicar ayant fait vœu d'enfermement permanent dans leur armure. Celle-ci, pratiquement hermétique, est bardée d'ingénieux mécanismes et autres astuces magiques assurant à son hôte une

*Par le Fer et la Foi, je vous ordonne de vous arrêter !
Qu'Azal-Liarh me maudisse si vous ne vous posez pas immédiatement !*

Le tonne l'Enfermé d'une voix cavernueuse. Puis le chevalier-dragon commence à questionner les PJ sur les motifs de leur voyage et leur ordonne de se poser en marge de la ville, le signal de la cité étant formellement interdit.

Si les PJ refusent d'obtempérer, l'appelle en renfort les deux autres chevaliers qui surgissent en quelques minutes, bien décidés à faire respecter la loi.

L'Enfermé essaye d'impressionner les PJ. Intimidation et multiples tracasseries administratives évitables par trois jets successifs de Diplomatie ou Bluff (DD 10, DD 2 et DD 5), examen de leurs armes précédé d'une taxe d'atterrissage. Un jet de Psychologie (DD 12) permettra de deviner que le zèle de ce chevalier est en rapport avec un sentiment inconcevable d'impuissance. Habilement interrogé, l'Enfermé avoue que son ordre est, pour la première fois dans son histoire, confronté à un adversaire insaisissable qui ose frapper à l'ongéon sur ses propres terres : une terrible maladie répandant une implacable épidémie de vie et de mort.

Chevalier-dragon, "Enfermé" Guerrier niveau 12, pv 80
Dragon d'acier, adulte pv 253

Lézard géant, Mégaraptor pv 76

Ainsi, que que soit la manière dont les PJ sont parvenus jusqu'ici, ils se retrouvent aux pieds de la capitale spirituelle de l'Empire où ils vont être confrontés au fil de leur enquête aux deux menaces que l'Enfermé corcheuse fait peser sur Anthéone : les Ravageurs et la gangrène.

Les enfants d'Oblivion

Pour la gestion de cet épisode, nous vous fournissons les éléments principaux dans les chapitres suivants :

— Les "Eaux d'Anthéone" vous donne une vue d'ensemble de la ville, son ambiance et son organisation. Ces notions pourront être révélées aux PJ, dialogue avec des pèlerins devant un verre, etc. de Connaissance.

— "Terreur sur la cité sainte" résume les faits et gestes des Ravageurs.

— Les principaux lieux d'Anthéone sont ensuite décrits quartier par quartier avec pour chacun les indices de l'enquête et la chronologie des événements qui s'y déroulent pendant six jours à partir de l'arrivée des PJ (cette chronologie étant bien sûr susceptible d'être altérée par vos joueurs).

Vos PJ disposent d'une grande liberté d'action.

Aussi les différents lieux d'Anthéone ne sont-ils pas décrits dans leurs moindres détails.

Réfléchissez aux aspects de la ville qui vous intéressent le plus, imprégnez-vous de leur ambiance et développez-les, mais n'oubliez pas que tout cela n'est qu'un décor pour mettre en scène les Ravageurs et la gangrève. Évitez d'entraîner les joueurs dans des intrigues trop secondaires et déterminez à l'avance la date des événements pour suivre la trame qui vous convient. Si vous peinez, les PJ peuvent être sublimement "conseillés" via Maithorric.

Au terme de l'enquête, les déductions des PJ doivent les amener dans les sous-sols, sur la piste du chef des Ravageurs où ils découvriront plusieurs secrets d'importance, et vivront un final particulièrement meurtrier. De leur vitesse et leur habileté dépendra leur succès. Désormais, l'horloge tourne et joue contre les PJ. Bienvenue à Anthéone.

Les eaux d'Anthéone

Puissance, lumière, harmonie sont les premiers mots qui s'inscrivent en lettres d'acier dans l'esprit du voyageur lorsqu'il aperçoit les contours massifs de la Cité de l'Ordre de Justicaar.

Domnée par l'écrasante splendeur de l'Oratoire du Jugement, gigantesque tour effilée dont la pointe semble défier les dieux, la ville s'étend en terrasses successives sur les pentes émoussées d'un volcan moribond. Les Hautes Strates, tout d'abord, étendent leurs jardins suspendus et leurs riches demeures, puis la cité s'enfonce avec ses nombreux

établissements de bains et hammams et enfin cantonnée derrière l'imposante masse du Moratorium, véritable muraille-forteresse, l'anarchique quartier de l'Infer, grouillant de pèlerins en quête de miracles.

Car Anthéone est avant tout devenue la capitale spirituelle de l'Empire. En effet, l'instauration du culte de Justicaar sur ce site a rapidement enflammé les imaginations et contribué à développer une intense activité commerciale mêlant subtilement religion et thématisme. Les "eaux miraculeuses" d'Anthéone attirent ainsi un nombre croissant de curistes. La ville s'est peu à peu structurée accueillant de nombreuses autres chapelles. Les nobles s'y sont installés et même certains suzerains y possèdent une résidence d'été dans le quartier réservé des Hautes Strates.

Le pouvoir est officiellement entre les mains d'un Baquis qui représente l'état et gère la milice. Mais les ordres religieux et en particulier le puissant Culte de Justicaar et ses fameux Chevaliers du Jugement s'occupent en fait de quasiment tout le reste.

Ainsi, ce qui n'était au départ que la retraite soignée d'Anthéos, père fondateur du Culte et premier de la dynastie des Archontes, est devenue mille ans après, la Cité des Eaux Sacrées, dont les sources miraculeuses se déversent sans cesse, arrosant les flancs du volcan de traînées caillasseuses.

Anthéone se décompose en cinq grands quartiers échelonnés sur la pente de la montagne tellurique (voir plan).

L'Oratoire du Jugement Fondé par Anthéos, y a mille ans après sa victoire sur l'archidémon Azelmark, l'Ordre de Justicaar représente aujourd'hui un culte puissant et l'Oratoire qui domine la ville, une véritable forteresse où siège chaque archonte du culte pendant son règne, en est le symbole le plus marquant.

Les Hautes Strates Étalant leurs élégants réseaux de jardins et de bassins d'eaux chaudes, elles abritent les résidences des nobles et des plus riches personnalités, non loin des villégiatures estivales de certains suzerains.

La Terrasse des Mille Négoces Thermes, saunas, hammams y côtoient les comptoirs des plus grandes compagnies commerciales dans une ferveur marchande inégalée.

Les Marches Sacrées Grouillant d'une foule ininterrompue de pèlerins, ce quartier compte plus de cinquante lieux de culte cohabitant dans un *status quo* spirituel unique en son genre.

L'Infer Situé à l'extérieur de l'enceinte-forteresse qu'on appelle le "Moratorium", l'Infer est un quartier

Les enfants d'Oblivion

et une grande partie des arrivants ne peut s'offrir

L'intérieur de la montagne

entreprises humaines. En effet il y a encore quelques

Le rituel à Cie Sainte

Lorsque les PI parviennent à Anthéone, cela fait environ

tout envoyés pour s'emparer d'un livre saint, les Tables

de la gangrène

ponctuel en surface

d'un Malathor

des PI avaient regagné la capi

de bienfaisance au sein de

tuosés un " chu" et une " night hag " !
Massacrant à tour de bras, les deux créatures sont
grimoire sacré écrit par le père fondateur du Culte
avant de s'enfuir

quelques serviteurs

Pendant ce temps, les deux Ravageurs chargés unique-

Le premier un Ravageur " osyuth " écume l'Infer sous son
apparence d'enfant afin de contaminer un maximum de

fabriquer des centaines d'aiguilles
creusées par un forgeron peu scrupu-

Les enfants d'Oblivion

Ces aiguilles devront être remplies de sang gangréné puis introduites dans de nombreux produits de consommation courante !

Quant à, Bâal, le chef des Ravageurs organise à cet effet le gâteau "Lisant son apparence d'enfant". Il est parvenu à retrouver son "père" d'origine et à en faire un adorateur de Écorcheuse. Ce père s'attelle maintenant à monter

une secte, les Aiguilles Creuses. Ces adeptes recrutés parmi ses propres employés (des hommes d'armes), et les fragiles orphelins des Pupilles de Justicaar auront pour mission de propager la gangrène aux quatre coins du monde grâce aux aiguilles fabriquées précédemment.

Comme vous le voyez, les plans de Écorcheuse sont parfaitement rodés. Les Plaquards arrivent à Anthéone à l'Idate fixée arbitrairement pour démarrer le compte des Jours, vont avoir fort à faire pour la mettre en échec.

L'Infer (I)

Les Lieux

La croissance anarchique de la ville L'Infer étend son réseau de venelles tortueuses à l'ombre de l'impressionnante masse du Moratorium. Beaucoup d'habitants d'en-haut considèrent d'ailleurs que L'Infer ne fait pas vraiment partie d'Anthéone. C'est ici qu'échouent de nombreux pèlerins attirés par leur séjour dans les quartiers supérieurs, désireux de rester près des sources spirituelles ou incapables de trouver une caravane pour rentrer sur leurs terres. Ainsi, cette véritable cité en marge d'Anthéone rassemble-t-elle une incroyable mosaïque de cultures. L'Infer est un chaudron incandescent où se mêlent les saveurs, les parfums et les accents de toutes les provinces de l'Empire.

De plus, c'est le seul endroit où les auberges sont autorisées, d'une manière astucieuse de "filtrer" la population pu s'il faut impérativement être "invité" pour séjourner à l'intérieur de la cité. Du coup, les auberges de L'Infer sont si nombreuses qu'elles représentent un quartier à elles seules.

L'autre industrie particulièrement développée est l'exploitation des eaux, et il existe de nombreuses maisons de bains comme dans la ville. Néanmoins, les eaux sont d'une qualité douteuse après être passées successivement dans les bassins et les piscines des quartiers supérieurs.

La criminalité, quasi-absente à l'intérieur d'Anthéone, est ici en pleine croissance et ce malgré les actions de pré-

vention menées par les différentes chapelles. En particulier franchir le Moratorium constitue l'obsession d'une grande partie de la population et comme il s'agit souvent d'une question de richesses.

En pratique, chaque porte de la cité surmontée d'une statue d'Anthéon, est gardée par un chevalier du Jugement et par un membre de la justice locale. Ensemble, ils filtrent les personnalités "convenables", une notion qui évolue en fonction de l'idéologie du chevalier présent ou du droit d'entrée proposé d'un Moratorium.

L'Infer représente ainsi l'une des préoccupations constantes de l'Ordre de Justicaar qui souhaiterait éliminer ce quartier. L'Ordre y subventionne quelques établissements caritatifs (orphelinat, centres de soins) afin de "répandre la Juste Lumière du Dieu de Justice".

Les Événements

Deux Ravageurs se sont concentrés sur cette partie de la ville pour pouvoir répandre le plus vite possible la gangrène. Les détails sont développés ci-dessous mais sachez qu'à

J2 Une des deux entrées principales de la ville est attaquée par un groupe d'enfants venus de l'orphelinat des Pupilles de Justicaar (des gangrénés). L'attaque est punie à distance par le Ravageur "dark naga" (c'est un test avant J4).

— J3 Alors que les incidents se multiplient dans Anthéone (hallucinations produites par la maladie et surtout paranoïa galopante), les portes du Moratorium sont closes et une quarantaine est mise en place. Personne ne peut entrer ou sortir de la ville. L'Infer est abandonnée aux Ravageurs et à la gangrène.

— J4 Si n'a pas été stoppé avant, le Ravageur "dark naga" amène tous les gangrénés qu'il a contaminés (3d6 Pupilles de Justicaar et 3d6 humanoïdes variés aux stades 4 et 5 de la gangrène). La nuit venue, il effectue sa transformation monstrueuse et conduit ses troupes à travers tout l'Infer pour massacrer la population.

Gangréné humanoïde standard humanoïde, p. 6
Pupille de Justicaar enfant, p. 3

II : Le quartier des auberges

Les Lieux

Ce quartier aux rues étroites compose une étrange juxtaposition d'établissements hôteliers aux prestations très négligées. Au moins d'être invité par un commerçant de la Terrasse des Mille Négoces ou hébergé par sa congrégation dans les Marches Sacrées, les voyageurs se retrouvent forcément ici pour le gîte et le couvert.

C'est l'endroit idéal pour venir y recueillir des informations autant sur la ville elle-même que des rumeurs sur les événements qui s'y déroulent.

Les enfants d'Oblivion

Ainsi les PJ pourront peut-être s'installer au comptoir de L'Hydrophobe Manchot et engager une conversation d'un hydrome du Saint Repentir. Lauberge est tenue par un ancien militaire "marqué" qui prétend avoir recouvré la vue après un bain de boue coïncidant avec la guérison de L'Hydrophobe. L'Hydrophobe est constamment rempli d'une foule d'éclopés, mutilés et autres malades venus chercher un miracle à Anthéone.

Il y règne une "saine" ambiance d'aventuriers de tous horizons et de héros à cooliques. C'est à que les Paquebots de Spectre (voir page 19) fixent souvent leurs rendez-vous d'affaires.

Oskar Holderhek, patron de L'Hydrophobe - 1300
ex-templier Prêtre 2 pv 21

Quelques rumeurs.

1) On prétend que depuis que que temps, les pensionnaires d'un orphelinat. Cf. les Pupilles de Justicaar s'organisent en bandes et s'adonnent par ces actions violentes. - Vra

2) Les Chevaliers du Jugement seraient directement responsables des troubles à l'orphelinat afin de discréditer la milice locale. - Faux

3) L'étrange maladie qui frappe Anthéone a depuis peu trouvé un nom, la gangrène. C'est le célèbre barde Farendhel qui a trouvé. Il a même composé un sonnet-requiem sur cette calamité. - Vra

4) Farendhel s'est violemment disputé avec l'Archonte de Justicaar. Depuis, il a été consigné chez lui et sa maison reste porte et volets clos.

5) Farendhel est vraiment malade. Il est vraiment malade. Farendhel s'est bien disputé mais s'est lui-même enfermé pour se protéger de la maladie, alors qu'il s'enfonce dans la gangrène.

6) Les apothécaires et savants officiels affirment que la gangrène se contracte pendant le sommeil à travers un cauchemar envoyé par une créature nommée l'Écorcheuse. - Faux

7) Un étranger, venu des royaumes du Sud prétend avoir rencontré en plusieurs points de son périple des "gangrénés". La maladie menace l'Empire à présent. - Vra

8) Un chaman prétend avoir vu au cours d'une transe d'vinatoire des enfants s'amusant à inoculer la maladie en contaminant certains établissements de bains. - Partiellement vrai. Il est exact que des enfants participent à la propagation de la gangrène mais c'est à l'aide de dragues et goulies creusées d'Azmar.

9) La population voit dans la gangrène, la vengeance de l'archiche Azel-Lark détruite mille ans plutôt par l'Archonte Anthéon. - Faux

10) On murmure que d'innombrables créatures rôdent dans les sous-sols de la ville et qu'il y aura grand temps que le Balibartok sorte de sa prison et fasse quelque chose. - Vra

Les événements.

— **J1, J2, J3** Dès l'arrivée des PJ à Rivageur, on apprend qu'un massacre dans le quartier des auberges. Il sort chaque nuit et parfois le jour, l'assaut d'un puits, ou entrant par une fenêtre frappant des victimes isolées puis disparaît. Si les PJ sont à proximité, ils ont une chance de l'affronter. Si se sent menacé, il fuit dans les souterrains de la ville.

J4 et plus Si n'a pas été tué, on le retrouve dans le repaire final.

J2 : Katanga, le Maître des Encres

Les lieux. Encombrée de coutichets ethniques, l'échoppe de Katanga ressemble plus à une herboristerie tribale qu'à un atelier de tatouage. Et pourtant, la réputation de l'artiste est telle que l'on s'arrache ses créations à prix d'or (100po par tatouage). En effet, cet athlétique humanoïde à la peau de lais portant des tatouages blancs, est passé maître dans l'abstraction d'encres aux propriétés uniques, motifs mouvants ou changeant avec l'humeur de son porteur. Une variante d'un sort permanent niveau 2. *Homme-Flammes éternelles*.

Ainsi si les PJ suivent la piste du tatouage trouvé sur la guerrière Soong, ils seront peu à peu attirés vers le commerce de Katanga. En particulier, une description de son travail sera identifiée par toute personne ayant eu recours à ses services. Katanga n'est pas contaminé par la gangrène et, si les PJ font preuve de tact, il répondra à leurs questions. Il se souvient parfaitement de la guerrière Soong et du crâne rouge qui lui a dessiné sur la peau.

Katanga le Maître des Encres - Humain Moine 3
Adeptes 3 pv 22

Les événements. Souhaitons pour Katanga que les PJ suivent avant tout la piste du tatouage sur la guerrière Soong car :

J1 Le jour de l'arrivée des PJ, une émeute éclate chez le tatoueur que la vindicte populaire rend responsable de la propagation de la maladie. Si les PJ sont dans le coin, ils peuvent intervenir. Sinon, Katanga est sévèrement blessé dans l'incendie de sa boutique (pv 0, stabilisé mais inconscient).

— **J2** Débordée par les événements dans la ville, la milice ni les Chevaliers du Jugement ne sont intervenus. Si personne ne lui a porté secours, l'état de Katanga finit par s'aggraver et il décide de ses blessures. En

anche si les Plaident l'elles présente aux Faiseurs de
tre (voir page 9) qui pourront faciliter tous leurs
placements dès J3 à la proclamation de la quarantaine
Emmentiers (5d6) humains pv 5

J3 : Orphelinat " Les Pupilles de Justicaar "

seux Fidèle à ses préoccupations caritatives, Ordre a
réé un orphelinat dans la zone la plus défavorisée de la
ville un moyen pour for-
mer de futurs cheva-
liers de la

donner une bonne image sociale. On retrouve d'ailleurs
que quelques établissements similaires à travers l'Empire. En
général la gestion en est confiée à un généreux donateur
ici Gorm "Tête-de-Fer" un forgeron gnome qui s'acquitte
de cette tâche depuis des années avec un zèle appa-
remment sans faille. C'est ainsi qu'il a pu décrocher un
contrat avec les Entermes. Cependant, Gorm n'est présent
sur place qu'occasionnellement. Les tâches courantes
sont accomplies par ses employées deux femmes de ser-
vice gnomes amérées.

Depuis l'arrivée des Ravageurs, l'orphelinat est à la cible
privilegiée de l'un d'entre eux le dark naga. En
effet ce dernier a intégré l'établissement et conta-
miné la plupart des enfants 30 pensionnaires sur
36 sous l'oeil bienveillant de Gorm "Tête-de-Fer"
(1000 points d'endormi) sa conscience.

Cette contamination a eu lieu à leur
insu par le biais d'une morsure pen-
dant une récréation un échange "fra-
ternel" de sang, etc. Ceux qui pré-
sentent les stigmates les plus avan-
cés sont enterrés dans les caves
de la bâtisse par Gorm ou le
Ravageur (3d6 enfants) et pro-
gressivement amenés à devenir
des adeptes de l'Écorcheuse.

De plus, un certain nombre
d'autres enfants peuvent être ame-
nés à séjourner ici temporairement

cours d'apprentissages gardes tempo-
raires visites de l'orphelinat etc. Ceci fait que
les "Pupilles de Justicaar" est devenu l'un des
deux sites majeurs de propagation de la gan-
grène dans Anthéone (l'autre étant les Saintes
Concubines, cf.). Si les Plaident parviennent à démon-
ter cette organisation ils démontreront signifi-
cativement les ravages de la maladie.

Pupille de Justicaar enfant pv 3

Femme de service gnome pv 6

Gorm "Tête-de-Fer" forgeron gnome
Exp. pv 63

Les événements.

— J2 Attaque d'une entrée principale
d'Anthéone par un puissant groupe d'orpheli-
ns voir Infer.

— J3 On retrouve non loin de l'orphelinat
le cadavre de l'un des pensionnaires (un
récalcitrant, tué pour l'exemple). Les Plaident
enquêteurs sur l'affaire se découvrent à la
morgue parmi ses effets personnels une
bourse contenant deux ou trois petites
agettes creuses dont l'analyse du conte-
nu révèle des quides contaminés. Une



enquête bien menée permet de remonter ensuite à la forge de Gorm et à Gorm lui-même.

— **14** Le Ravageur "dark naga" entraîne tous ses disciples dans un massacre aveugle (voir Infer).

14 : Forge "Au Souffle Draconique"

Les lieux Depuis qu'il a passé un marché avec les Entermés pour la fabrication des pièces principales de leurs armures, Gorm "Tête-de-Fer" artisan forgeron de génie s'est mis à rêver de s'installer un jour dans les Hautes Strates. Ainsi il cultive une parfaite façade sociale et ne refuse aucun contrat pourvu qu'il soit richement rétribué. En fait il emploie en sous-main des enfants de morphémat et leur impose des rythmes de travail insoutenable. Un indice révélateur de sa "face cachée" : un contrat épinglé sur l'un des murs crasseux de l'échoppe stipulant une commande d'armes pour le clan des Reux, cf OI p. 3-14.

Depuis petite fabrique à prix d'or de petites aguières creuses, en fermant les yeux sur ce que ses commanditaires comptent en faire, il déesse vient d'un étrange et clairvoyant pensionnaire de son établissement le "dark naga" mais surtout elle est grassement financée par un mystérieux personnage aussi discret qu'insaisissable le marchand Azmân Sagdîn, qu'une servante gnome a croisé à deux ou trois reprises vêtu et capoté de cuir noir. En cambriolant le coffre de Gorm "Tête-de-Fer", on peut y trouver les schémas techniques des aguières ainsi que la mention d'un rendez-vous pour 13 sans précision de lieu. Si les PJ sont repérés pendant leur fouille ils seront enterrés dans le Moratorium où des hommes d'Azmân s'arrangeront pour leur noyer la gangrène dès le lendemain de leur incarcération.

Les événements

— **13** Après la découverte du cadavre de l'enfant portant des aguières Gorm "Tête-de-Fer" sent que le vent tourne. L'enfant son anneau d'invulnibilité retrouve Azmân dans un lieu discret de Infer et s'enfonce avec lui dans les souterrains jusqu'au siège de la conurbation.

— **14** Gorm et Azmân reviennent pour faire disparaître toutes les pièces à conviction de la forge. Ils reprennent les aguières non-utilisées ainsi que les plans et mettent le feu avant de partir.

15 : Les entrailles d'Anthéone

Les lieux Un dédale de conduits et d'anciens égouts royaute le cœur de la montagne. Bien qu'il bénéficie d'une protection "naturelle" contre les moyens de détection (cf MS2 temples et lieux de culte), ce réseau est quasiment occupé. En effet, rares sont ceux qui sont capables de se diriger dans ces galeries à moitié engou-

ties et éviter ses dangers : les risques d'éboulements subites (10% par heure) de la fissuration d'un geyser d'eau bouillante (5% par heure) ou de noyade par montée brutale des flots (20% par heure). Seuls les Faiseurs de Spectre savent tirer parti de ce réseau discret qui court sous la ville en évitant ses principaux dangers. En effet, la spécificité de ces individus soit la ressource n'est pas une organisation est d'offrir à des tarifs prohibitifs de franchir les quartiers d'Anthéone en empruntant les passages souterrains. Parfois certains Faiseurs de Spectre proposent des moyens de passer les portes du Moratorium (sauf conduits siliés, dégagements, etc.). Leur sobriquet indique autant leur réussite que leurs nombreux échecs.

Faiseur de Spectre Roubard niveau 1 à 5 pv variables.

Les événements La table suivante vous propose quelques rencontres si les PJ s'aventurent dans les profondeurs (tirez 1d10 toutes les heures).

1-4 Rien.

5 Faiseur de Spectre : ce dernier ne tentera rien contre les PJ mais pourra accepter de les guider s'ils se montrent convaincants et acceptent de rétribuer ses services (d'Or 100pp en moyenne).

6 Gangréné : une créature au stade 4 ou 5 de la maladie réfugiée dans le noir et qui attaque les PJ à vue.

7 Patrouille de 1d4+4 chevaliers du Jugement méfiants. Ils attaqueront au moindre faux pas des PJ auxquels il faudra des arguments solides pour ne pas se retrouver dans les geôles du Moratorium.

8 Un noble dont la fièvre est gravement atteinte a décidé de fuir Anthéone discrètement. Il sera prêt à toutes les largesses pour que les PJ le laisse partir voire l'aident.

9 Un cadavre affreusement mutilé visiblement à l'œuvre quelque part une créature particulièrement puissante.

10 Ravageur. Au choix un "enfant" qui disparaît mystérieusement, une énorme silhouette aperçue de loin, une attaque du Ravageur "Osyluth" etc.

La Terrasse des Mille Négoces (TN)

Contrats, échanges, ventes, telles sont les quelques préoccupations des résidents de ce quartier où le commerce est roi, stimulé par les vertus thermales uniques du volcan. La proximité immédiate des riches clients des Hautes

Sirates et la multitude de pélerins venus rendre hommage à leur culte dans le secteur voisin.

À l'abri derrière les murs du moratorium, établissements de bains et hammams côtoient les échoppes de souvenirs "spirituels", véritables bazars d'une religiosité plus ou moins authentique. Il s'y rencontre à peu près tout ce que l'on peut imaginer en matière

de pacotille de mauvais goût, mais il n'est pas rare d'y faire une véritable trouvaille.

Les Mille Négoces abritent aussi les comptoirs des grandes Compagnies marchandes de l'Empire. Ces échoppes constituent de véritables vitrines de leur savoir-faire, destinées aux dévotement cultes, les expéditions lointaines comportent souvent un prêtre missionnaire, et surtout aux nobles des Hautes Sirates en quête de nouveautés ou désireux d'ouvrir des routes commerciales pour s'enrichir.

À noter que certains commerçants des Mille Négoces possèdent quelques chambres au-dessus de leur échoppe afin d'accueillir les clients les plus importants.

TN1 : Chez Azmân Sagdîn le marchand

Les lieux Oratoire de l'ontaines contrées orientales, Azmân Sagdîn est arrivé il y a quelques années à Anthéone avec sa femme pour tenter de convaincre les Dieux de la "rendre" son fils disparu dans de mystérieuses circonstances (en effet, le fils d'Azmân était un Dubié tout comme sa femme). Il a été enlevé par l'Écorcheuse il y a longtemps.

Cependant, ses supplications sont restées vaines. Alors Azmân a abandonné son ancien métier de prêtre pour devenir marchand, tandis que sa femme, prêtresse également, gravissait les échelons de la hiérarchie de l'Oratoire du Jugement. Depuis, Azmân a monté une florissante affaire de milice privée, tout en noyant lentement son chagrin et sa moralité dans l'alcool.

Lorsque sa femme disparut à son tour il y a quelques semaines (kidnappée au hasard par l'Écorcheuse comme son fils), Azmân faillit perdre la raison. Aussi, quand son fils Azmaël resurgit soudainement, peu de temps après, le marchand se soumit immédiatement à son emprise, tombant droit dans les mains d'Azmaël/Bâa, le chef des Ravageurs.

Rapidement converti au culte de l'Écorcheuse, Azmân fonda alors une secte destinée à préparer l'arrivée sur terre de l'Incarné, mais éphémère, dans laquelle, entraîna plusieurs de ses employés. En guise

de "présent" à Azmaël/Bâa, Azmân offrit de consacrer l'une des gardes de sa milice privée, une fille chargée maintenant de l'ordre au sein des Saintes Concubines. C'est cette garde qui transmet à son tour la gangrène à la guérrière Soong, rencontrée au début de l'histoire par les PI. Mais Azmaël/Bâa, toujours plus exigeant, suggéra à son père l'idée des aiguilles creuses. Azmân finança alors la forgeron Gorm Tête-de-Fer et les Aiguilles Creuses devinrent le nom "officiel" de sa secte, promise à un avenir glorieux sous le joug prochain de l'Écorcheuse.

Ainsi, les PI se présentent au domicile d'Azmân Sagdîn (soit en remontant la piste des aiguilles creuses, soit en suivant celle de la guérrière Soong, cf. l'indice 1). Ils prouvent d'une méfiance légitime et mettent tout en œuvre pour éliminer ces curieux. Ils disposent d'importantes ressources et n'hésiteront pas à commander leur assassin par ses gardes personnelles.

Sa demeure (seize pièces sur deux niveaux, réparties en carré autour d'une cour intérieure) est protégée en permanence par quatre gardes, trois chiens de guerre et divers pièges (DD 5 à 9). Les PI parviennent à s'y introduire. Ils pourront y dénicher diverses références à l'Écorcheuse, des symboles ébauchés d'un livre de prières, un plan d'accès aux anciennes citernes d'eau potable de la ville (quartier général des Ravageurs), ainsi que les preuves de son trafic d'aiguilles avec Gorm Tête-de-Fer (attention, cet achat est néanmoins égaré). Si les PI sont appréhendés, ils ont toutes les chances de finir dans les geôles du Moratorium.

Gardiens d'Azmân (4) Guerrier niveau 4, pv 40

Chiens de guerre (3) pv 18

Les événements

Accaparé par ses nouvelles occupations (recruter de nouveaux adeptes, kidnapper des victimes pour ses prochains sacrifices, etc.), Azmân est peu présent chez lui. Vous devez le piéger à l'endroit qui vous convient le mieux, sachant que :

— **11 et plus** Azmân orchestre une noire célébration dans les souterrains tous les soirs vers minuit (il est souvent présent entre 20h et 4h du matin).

— **13** Il récupère Gorm Tête-de-Fer et initie au culte de l'Écorcheuse. Le même jour, les gardes permutent poste avec leurs collègues dans les souterrains (cf. l'indice 1). Les yeux bandés, guidés par Azmân.

— **14** Il fait l'a. en retour à la forge de Gorm, avec lui.

— **16** Il se disperse loin d'Anthéone avec tous ses adeptes pour répandre la gangrène.

Les Marches Sacrées (MS)

Outant les Mille Négoces, les Marches Sacrées constituent le regroupement unique de temples, chapelles et

autres lieux de culte fournissant sans cesse de pèlerins exaltés y règnent en outre une atmosphère de ferveur et de spiritualité. On vient y chercher miracles et bénédictions, y faire des offrandes à un dieu ou encore connaître l'essence d'un baptême collectif. Les murs résonnent d'incessantes mélopées où se mêlent prières et chants religieux. Enfin les rues se remplissent régulièrement d'un cortège de flagellants expiant leurs fautes. Néanmoins l'instauration d'une chapelle nécessite l'accord préalable de l'Ordre de Malkin et aucun culte purement magique, et aucun culte purement magique, n'a pu s'y installer jusqu'ici.

MS1 : La Résidence de Malathor

Les lieux installés dans une ancienne chapelle désacrée, les appartements de Malathor brillent par leur austérité. Une décoration quasi-absente et un mobilier réduit au strict nécessaire.

Depuis l'attaque des Ravageurs, Malathor s'est enfermé dans sa demeure avec son fils sévèrement atteint par la gangrène. En effet, malgré la gravité des événements, l'Ordre a décidé d'étouffer l'affaire et n'a pas jugé utile de comprendre pourquoi le malade va. Malkin résistait aux sortilèges de soins classiques, cet ordre vient de l'Archonte en personne. Ecoeuré, Malathor a installé son fils dans une chambre celtique pour tenter de le guérir (il a déjà essayé en vain *délivrance des malédictions, guérison des maladies*). Malkin est au stade 4 de la maladie. Affreusement transformé, il gît sur une couche rudimentaire entre deux accès de délire cauchemardesque.

Malathor lui-même semble plongé dans une stupeur résignée, attendant sans cesse son fils. Il est persuadé que la gangrène est une malédiction, un poison venu de "cet immonde pays d'Oblivion" par l'intermédiaire des Ravageurs. D'ailleurs, il a parfaitement vu la créature enduire ses griffes de son propre sang avant de se lancer à l'attaque. En revanche, Malathor ignore tout du vol des tablettes d'Anthéon. Si les Plébéiens demandent expressément de l'aide, il leur fournira une broche vermeille représentant le symbole de l'Ordre qui leur permettra d'obtenir une audience attentive auprès d'un vieil ami, le Grand Cardinal Balthus, et ceci quelles que soient les circonstances (même emprisonnés dans le Moratorium).

Les événements.

— J2 : Si les Plébéiens ont renoncé, Vaikin passe au stade 5 de la maladie.

— J4 : Si les Plébéiens ont renoncé, Vaikin décède au décours d'une lente et atroce agonie. Malathor s'enfonce alors dans une fureur mélancolique dont rien ne le sortira jusqu'à l'Acte 7.

MS2 : Temples et autres lieux de culte

Les lieux de culte et d'ouverture semblent être les notations qui ont présidé à la création de cette extraordinaire promiscuité spirituelle. Néanmoins, la vérité est plus nuancée car aucun culte d'alignement mauvais n'a jamais pu s'installer dans ce quartier. Par ailleurs, si les adorateurs de divinités "loyales" prospèrent, les autres connaissent des difficultés : problèmes d'approvisionnement, taxes supplémentaires, accidents.

Si des Plébéiens se rendent auprès de leur congrégation, ils pourront bénéficier de soins, ou de tout autres sortilèges que vous jugerez possible, moyennant "une modeste contribution pour la réparation du docteur" (cf. prix dans le Guide du Maître). Notez que tous ces prêtres sont en moyenne de niveau 1 à 6. Seuls une dizaine atteignent les niveaux 7 à 9 et trois les niveaux 10 à 12.

Pour les Plébéiens, se sera l'occasion de dépenser leur argent pour essayer de soigner la gangrène. Par ailleurs, des sortilèges divinatoires confirmeront l'extension de la maladie à d'autres royaumes.

Enfin, les Plébéiens apprendront que les cryptes souterraines d'Anthéon ont été protégées au fil des âges par des dizaines de puissants sortilèges : *Non-détection* et autres *Étrax*. Chaque culte devrait dans son coin pour protéger ses reliques. Paradoxalement, ce sont justement les interférences produites par ces protections qui empêchent aujourd'hui de localiser magiquement le repaire des Ravageurs. *orientation* et *équivalents* ne fonctionnent pas.

Les événements.

— J1 et J2 : Diverses cérémonies sont ajournées, perturbées par les premières manifestations importantes de la gangrène.

— J3 et plus : Le Moratorium ferme ses portes. Mais l'activité des temples ne cesse pas, offrandes et auto-flagellations se multiplient pour demander aux dieux de faire cesser le "Mal venu des Rêves".

MS3 : Les Saintes Concubines

À Anthéon, la prostitution est officiellement interdite, la ou le coupable est tatoué du sceau de l'infamie puis expulsé. Cependant les immuables exigences de leurs riches donateurs,

Les enfants d'Oblivion

ont poussé les prêtres à autoriser la création de cet état ssement de "charme".

L'Ordre de Justiciar y exerce un contrôle attentif par l'intermédiaire de la Matriarche. En effet, une prêtresse veille au respect mutuel des hôtes et de leurs clients à l'absence de tout débordement, et fait son rapport toutes les semaines à l'Oratoire. De plus, à la sortie

des "Saintes Concubines", l'Ordre envoie régulièrement ses novices recueillir la confession de la clientèle, un acte de foi qui est difficile de refuser et qui permet aux chevaliers de constituer des dossiers personnels.

Si les parviennent à suivre la piste de la guerrière Soong, les PJ seront probablement tentés d'enquêter dans les alcôves des "Saintes Concubines".

Cependant, recueillir des informations dans ces lieux où la discrétion est une authentique profession de foi, risque de s'avérer difficile.

Autant plus que la guerrière Soong n'est jamais venue en tant que cliente véritable (aucune trace dans les registres).

En réalité, la guerrière Soong est arrivée ici un peu par hasard, pensant y trouver calme et détente. Résistant son erreur, elle a voulu repartir mais s'est violemment accrochée avec une des gardiennes (celle qui travaillait dans la cuisine privée d'Azmân, et que la gangrène avait rendue agressive). L'affrontement s'est déroulé loyalement et s'est soldé par la mort de la gardienne. Par souci commercial, la Matriarche a étouffé l'affaire puis a rendu le corps à la cuisine d'Azmân, et fait disparaître le nom de la fille de la liste des employés.

Néanmoins, si un des PJ fait l'effort "de s'isoler un moment avec l'une des hôtes", il pourra obtenir quelques confessions sur cet épisode ("C'est vrai, il y avait une gardienne qui était un peu bizarre, surtout après sa morsure au cou par un petit animal, mais de là à agresser la clientèle..."). Indépendamment de cette affaire, les PJ auront peut-être l'occasion de découvrir un secret majeur : la Matriarche, quelques files et plusieurs "eunuques" sont contaminés par la gangrène. C'est la Matriarche elle-même qui est à la source de cette dissémination, après avoir été blessée par un Ravageur, lors de l'attaque initiale de l'Oratoire.

Obsédée par l'idée d'un scandale et elle est devenue paranoïaque et se terre dans le noir, donnant ses ordres derrière une porte. Aux PJ de fendre l'oreille et de remarquer qu'il règne une fièvre rampante.

Si les PJ avertissent les autorités et font fermer ce deuxième point majeur de propagation de la gangrène, ils mettront un sérieux coup d'arrêt à la maladie.

La Matriarche : prêtresse humaine aux moeurs légères. Cerc niveau 8.

Le Moratorium (M)

Les lieux formidables murales forteresses du Moratorium embrassent, de ses puissantes fortifications, les quartiers des Mille Négoces et des Marches Sacrées. Gravées par des générations de novices sur les pierres de sa façade, des milliers de préceptes spirituels rappellent sans cesse les commandements d'Anthéos.

Le Moratorium constitue une barrière efficace régulant à la fois les flux de population d'un quartier à un autre. Il faut, en effet, franchir à chaque fois une porte monumentale sous le contrôle attentif de deux gardiens : un chevalier du Jugement (qui détermine le "droit" moral d'entrer) et un milicien du Bailli qui fixe le droit d'entrée, de l'po à plusieurs milliers en fonction de la situation sociale du voyageur. Le sommet des murales est protégé de nombreux sorts de détection (bouches magiques, alarmes, détection de l'invisibilité, etc.), et constamment parcouru par le même genre de patrouille qui en garde les portes.

Le Moratorium est aussi une prison redoutable dont l'épaisseur des murs (10 mètres) loge des centaines de geôliers. Là, croulassent tous ceux que les chevaliers décident, après "Jugement", d'y enfermer. Une armée de bourreaux, "assemblés", sont chargés d'obtenir des aveux par tous les moyens.

Si les PJ ont le malheur d'y être emprisonnés, ils seront soumis aux interrogatoires réguliers (toutes les 24h), mais aussi à la merci des nombreux gardes loués par Azmân. En effet, la maintenance d'un tel bâtiment dépasse les capacités de l'Ordre. Les chevaliers en assurent la sécurité extérieure (trondes par groupe de deux sur les remparts toutes les heures et présence constante à chaque porte d'un chevalier). Ils ne font toutefois que superviser la sécurité intérieure (1 chevalier par quartier de 10 cellules, 50 chevaliers en tout). Ils recrutent donc les gardiens auprès des milices d'autres cultes, où dans les compagnies privées, comme celle d'Azmân.

Chevalier du Jugement : Guerrier niveau 5 pv 50

Milicien du Bailli : Cerc niveau 3 pv 23

Gardien bourreau : Combattant niveau 2 pv 15

Gardien d'Azmân : Guerrier niveau 4 pv 40

Les événements.

Si les PJ sont enfermés ici, la broche confiée par Malathor pourra leur permettre de se sortir d'un mauvais pas à condition qu'ils parviennent à la montrer à

Les enfants d'Oblivion

Un Chevalier sera alors immédiatement racheté et éventuellement conduit à l'Oratoire pour une entrevue avec le Grand Cardinal Bahtus.

12 Quarantaine Limitée : Tous les Gangrêvés (entfés par les autorités (stades 4 surtout) sont enfermés ici dans des cellules individuelles pour y attendre la mort (il y en a 100 nouveaux chaque jour).

13 La Quarantaine est étendue à tout Anthéone. Le Moratorium ferme les accès entre les différents quartiers. Il est impossible de circuler entre les différents quartiers à moins de s'aventurer dans les sous-sols.

Les Hautes Strates (HS)

Parcourues d'airées ombragées serpentant entre les parcs de luxueuses propriétés, les Hautes Strates profitent des eaux les plus pures d'Anthéone. Le quartier a radicalement été dessiné par le Grand Architecte Hâz Farâzon. Les demeures de basalte veinées d'or ou d'argent dissimulent leurs façades festonnées de corniches au cœur de la végétation soigneusement entretenue par une armée véritable de jardiniers. Partout, des canaux, des fontaines, des piscines résonnent du ruissellement des ondes liquides. Ici, ne résident de façon permanente que les personnalités les plus riches d'Anthéone. De nombreuses demeures appartenant aux nobles de l'Empire restent inoccupées en dehors de leurs séjours. Ceci profite argement au Gangrêvé "chuu" qui se cache dans le réseau des bassins de 1 à 4. Étant donné que très peu de monde circule dans les Hautes Strates, tout PI qui vient enquêter dans ces jardins secrets devient de fait une proie potentielle.

HS1 : Le bailli Garibald Bartok

Les lieux : Sous une gouffre et un zéro sans bornes, ce personnage rubicond cache des origines familiales peu avouables : du sang noir coule dans ses veines, qu'il ait toujours vu à l'intimité de ses parents. Néanmoins, les chevaliers du Jugement (qui ont officiellement approuvé la candidature) ont trouvé en la personne de Garibald un homme de parole facilement "sacrifiable". En effet si l'autorité officielle d'Anthéone est représentée par le bailli, c'est l'Ordre qui, à son insu, le manipule pour garder le contrôle de la ville.

Les événements.

11 Bartok dépassé s'oppose violemment aux chevaliers du Jugement et refuse de paniquer la population en pendant la nouvelle d'une épidémie.

12 Refusant de n'être qu'une façade, Bartok s'entête par fierté malgré l'insistance des prêtres des Marches Sacrées et des marchands de la Terrasse des Mille

Négoces. Sa malice noyauté par des membres de l'Ordre commence à ne plus accepter ses ordres irresponsables.

13 Après avoir reçu des menaces de mort "anonymes", il décide de se débarrasser du pouvoir, remettant aux chevaliers de l'Occa les clefs de la ville. La quarantaine est déclarée, la cité entièrement confinée et Garibald retrouve le calme de sa piscine d'eaux chaudes.

14 Le paisible bailli meurt dans son bain, déchié et jeté par le Ravageur "chuu" qui rôdait dans le réseau des bassins (si le Ravageur a été éliminé, c'est un jardinier gangrêvé qui s'en charge).

HS2 : La demeure du barde Faustit Farendhell

L'architecture étrange de la demeure du plus célèbre barde d'Anthéone exerce une attraction quasi-hypnotique. Au milieu des vapeurs de sources chaudes, jaillit une tour en spirale de cuivre riveté, élevant sur cinq étages des fenêtres biscombes ornées de vitraux. Son murmure que les plans furent dessinés à partir de l'un de ses rêves. Les PI y reconnaîtront les stigmates d'une création obliuienne. Mausoleum (né) Farendhell était-il un Oublié ou simplement un rêveur talentueux ? Ou, qu'il en soit, il fait partie des premières victimes de la gangrêve. Il est actuellement au stade 5. Il s'est réfugié dans les pièces les plus sombres, où de lourdes tentures obturent les fenêtres et de nombreuses illusions (sorts) en dissimulent l'aspect désolé. Sa tour est devenue un vrai chaud-se-trappe et il attaquera tout intrus.

Faustit Farendhell : elfe gangrêvé, Barde niveau 10, pv 07

L'Oratoire du Jugement (OJ)

Les lieux : Close par les parois déchiquetées et mangées de verdure de l'ancien cratère, la citadelle de l'Ordre de Justicaar est ceinte par une formidable muraille de granit sombre. Son accès est limité par une étrange porte sphérique de six mètres de diamètre représentant le symbole de l'Ordre : un cercle entourant une croix gigantesque. Cette porte sert de "filtre" : tous ceux qui la traversent subissent le sort *détection du Mal*. Si la détection est positive, la croix taillée comme une lame se met à tourner et tranche hérétique (idem *barrière de lames* au 10e niveau). Ceux

dont alignement est neutre ou bon (ou indétectable comme les Ravageurs) n'ont rien à craindre.

À l'intérieur, le grand hall d'audience de l'Oratoire est un spectacle à lui seul, conçu pour impressionner le visiteur et raffermir le croyant.

On peut en effet y contempler

— *L'Apotéose de Saint Anthéos*

une gigantesque fresque de 7 mètres de haut sur 5 de long, représentant Anthéos Ier, fondateur de l'ordre de Justicaar pour fendre l'archiche Aze Liark, fléau de l'ancien monde. Les symboles de chacun y sont représentés face à face : une croix brillante dans un cercle de fer pour Justicaar, un serpent dans un disque d'or pour Aze Liark.

Cette fresque rappelle à chacun le triomphe de la Loi sur le Chaos, et comment le petit culte rural de Justicaar devint une puissante église mille ans après l'exploit d'Anthéos (cf. "Les Cantiques de Justicaar" dans O. p. 20).

Au-dessus du bâtiment du grand hall s'élève la tour de l'Oratoire, qui comporte essentiellement une vaste bibliothèque spirituelle et les appartements des prêtres (c'est ici que travaillait la femme d'Azmân, Sagd'în, en tant que conservatrice). Elle avait notamment la garde des Tables d'Anthéos, lesquelles portaient d'une mystérieuse relique divine nommée Chiaroscuro. Lorsqu'elle fut enlevée par l'Écorcheuse, la femme d'Azmân a tout révélé, conduisant ainsi à l'attaque des Ravageurs.

Les autres bâtiments, à demi enterrés, abritent les quartiers des chevaliers du Jugement, des chapelles, et d'étranges laboratoires où l'on teste les forces turlurques du volcan d'Anthéone.

Les événements.

L'archonte actuel est absent depuis plusieurs semaines. On raconte parmi les prêtres qu'il s'est retiré dans sa citadelle secrète de Sereniti Sanctum, nul ne sait où elle se trouve, pour y préparer une prochaine croisade. Ceci ne l'empêche pas de suivre régulièrement le développement de la situation dans Anthéone par divers moyens magiques.

L'archonte absent, le plus haut religieux en poste est actuellement son vieil ami et bras droit, le Grand cardinal Balthus. C'est un homme droit et sévère, mais âgé, surpris par la soudaineté des événements (c'est l'archonte lui-même qui est intervenu pour étouffer le scandale de l'attaque des Ravageurs).

Actuellement, Balthus coordonne l'action des chevaliers du Jugement pour juguler des incidents urbains de plus en plus fréquents. Passé au second plan, le débat sur la grève stagne : les prêtres croient qu'il s'agit d'une sorte de malédiction arrivée avant les Ravageurs, par le rêve prophétique de l'Écorcheuse. Ils n'ont pas fait le lien avec le sang contaminé des Ravageurs : au contraire de Malathor et leurs divinations ne les aident pas.

Les PI ont tout intérêt à venir enquêter ici, car il s'agit du lieu de l'attaque des Ravageurs. Cependant, pénétrer dans l'Oratoire n'est pas évident. Effectivement, en ces temps de crise, les audiences se font rares et pénétrer par effraction est difficilement envisageable au niveau actuel des PI (les protections ont été largement renforcées depuis l'intrusion des Ravageurs : par des pièges mécaniques et magiques, DD 20 et plus). Il existe cependant trois principaux moyens d'entrer dans la citadelle :

— Si les PI, au cours du scénario précédent, ont tout raconté de leurs aventures à Malathor, celui-ci a automatiquement averti sa hiérarchie (cf. "Le Sang d'Oblivion"). Le Grand cardinal Balthus a alors une idée du danger que représente Oblivion et il voudra interroger les PI s'ils apprennent qu'ils sont à leur porte.

Se présenter comme les hauts représentants d'un ordre religieux (PI prêtres, ou de chevalerie, PI guerriers), et de demander une audience officielle. Il à 3 jours d'attente suivant la façon dont les PI présentent leur requête.

— Présenter la broche de Malathor à un chevalier du Jugement. Balthus comprend alors que quelque chose ne va pas et reçoit les PI.

Une fois à l'intérieur, il n'est pas difficile de conduire une enquête discrète, et d'apprendre le vol des Tables d'Anthéos (révélez alors les détails du vol et la transformation des Ravageurs). Cependant, un mystère semble entourer ces Tables, tout comme leur créateur. En effet, alors que le fameux archonte Anthéos les aurait écrites au terme de sa vie, personne ne semble savoir ce qu'elles contiennent exactement. Anthéos aurait dû leurs disparaître peu après pour un ultime pèlerinage, et là non plus, personne ne sait comment. La fin, sa vie.

Dans tous les cas, les aventuriers devront se montrer prudents : s'ils mentionnent directement le massacre des Ravageurs à l'Oratoire, alors que l'Ordre a soigneusement étouffé l'affaire, les choses risquent de mal tourner. Tout dépend des relations qu'ils ont tissé avec Balthus. Au mieux, ils subissent un long interrogatoire et ressortent sous surveillance s'ils ont prouvé qu'ils ne sont pas des criminels. Au pire, ils terminent dans le Moratorium.

Quelque chose de pourri au royaume des saints
Après leur arrivée dans la Cité Sainte, les Ravageurs se sont enfoncés dans ses profondeurs comme des vers au cœur d'un fruit. Afin de mener tranquillement leurs ténébreux desseins ils se sont installés dans l'un de ses lieux les plus isolés : les antiques citernes d'eau potable d'Anthéone.

Les PJ peuvent arriver jusqu'à leur repaire de plusieurs façons. Le plus probable est qu'ils remontent la piste d'Azman traudon et sa secte des Aquilles Creuses. Ceci peut être effectué soit rapidement, grâce aux indices recueillis avec la quatrière Soong qui conduisent droit aux Douces Concubines et à Azmân, soit par une enquête plus longue, menant des tavernes de l'Infer aux Pupilles de Justicaar, puis au forgeron Gorm "Tête-de-Fer" puis à Azman. Dans les deux cas, Azmân lui-même (si les PJ le prennent en filature), ou les documents trouvés chez lui, conduisent ensuite au repaire des Ravageurs.

Dans tous les cas, il leur faudra une bonne dose de courage, car rappelons-le, les sorts de localisation, orientation, localisation d'objets et autres ne fonctionnent pas dans le sous-sol d'Anthéone, et les Ravageurs sont habitués aux sorts de repérage non-détection et esprit impenetrable.

cachent sous l'eau en attendant leur proie (Détection DD 22 pour les repérer).

Carrión crawler pv 19

2 : L'ancien collecteur

Sculptée par d'anciens ingénieurs nains, cette saignée impressionnante étire son plafond jusqu'à 2m. L'eau occupant sa partie inférieure brille d'une lueur glauque. Cette lueur provient d'une rune gravée sur la base immergée de la colonne de soutènement : signature du grand architecte Hâz Farâzon (dem sort Lumière permanente). Des centaines de petits conduits s'abouchent sur les parois du collecteur : certains déversent des ruisselets, d'autres sont asséchés. Trois de ces conduits sont de véritables tunnels (idem 1) et vomissent de petites cascades. "A" s'ouvre à 9m du sol. "B" est placé à 6m et "C" se perd dans les hauteurs ténébreuses (Détection DD 8 : l'eau qui en sort est claire). On y accède par des escaliers glissants. Un jet de Réflexe (DD 12) est nécessaire pour ne pas tomber. Notez que l'escalier menant à C part de B.

3 : Vers la rivière souterraine

L'eau collectée coule dans ce tunnel plus grand qui plonge ensuite dans une rivière souterraine étroite. En admettant qu'un PJ a survécu, ressortira. Après de nombreux méandres à 7km de là vive.

4 : Champignons criards

Cette pièce est envahie de mousses exubérantes. Trois champignons criards y ont poussé. S'ils perçoivent autre chose que le bruit des cascades ou si la lumière augmente dans la salle 2, ils sont aussitôt dérangés et émettent le long son étrange qui les rend célèbres. Les guetteurs en 5 ou en 6 sont alors aussitôt avertis.
Champignons criards (3) : pv

5 : Poste de guet

En temps ordinaire, quatre gardes d'Azmân Sagd'in guettent ci dans la pénombre. Mais ils ne se passent pas grand chose et ils préfèrent se tenir à l'écart du passage des Ravageurs en faisant confiance à l'alarme naturelle des champignons criards. Aussi passent-ils le plus clair de leur temps à tromper leur peur en

voici maintenant le plan des anciennes citernes et de leurs abords.

1 : Les tunnels immergés

On accède à ces tunnels après un long cheminement dans le labyrinthe des profondeurs d'Anthéone. Y arriver par hasard est impossible : les PJ devront soit suivre quelqu'un, soit emporter les plans trouvés chez Azman. Ces tunnels lépoux ont presque un millier d'années, et sont les plus bas situés parmi les galeries de la cité : ils formaient au départ l'ébauche d'un premier réseau d'égouts reliant les temples à la "Réseau Divin", mais les galeries trop larges ont commencé à s'effondrer lorsque les constructions se sont accumulées sur les pentes d'Anthéone. Une bonne partie de ces tunnels furent rebouchés, ou totalement immergés : ceux qui restent font deux mètres de diamètre en moyenne. Sous leur voûte, une eau boueuse stagne jusqu'à mi-hauteur (-2 aux jets d'attaque et impiquant la Dextérité). Des PJ progressant normalement mettront une heure à traverser ce labyrinthe.

Toutes les dix minutes, ils ont 10% de chance de rencontrer un "carrión crawler". Ces gros vers se

Les enfants d'Oblivion

quant aux cartes, en salle 6. Ils se sont à leur poste qu'aux moments où Azmân est le plus susceptible de passer, c'est-à-dire après son travail officiel, de 20h à 4h du matin. Ils permutent tous les trois jours avec les gardes de la maison d'Azmân (13, 16).

S'ils sont avertis de l'arrivée d'un Ravageur, les gardes ne préviendront les Ravageurs qu'en dernier recours. Leur position est très stratégique : dissimulés aux trois-quarts (CA+7), ils laissent les importuns grimper les escaliers, puis les tirent à arc en jetant des feux grégés. Ils repoussent dans le vide quiconque arrive jusqu'à eux (Charge à mains nues : chute de 2m dans 1 mètre d'eau 4d6pv).

Gardiens d'Azmân (4) Guerrier niveau 4, pv 40

6 : Anciennes catacombes

Le mur du tunnel s'est effondré et s'ouvre sur une cave contenant trois autels mortuaires : la crypte d'anciens bâtisseurs de la citerne. Les gardes d'Azmân y ont enterré des prisonniers.

7 : Couloir immergé

Sous le niveau de l'eau dans le mur du fond, des grilles permettent d'entrevoir la salle 9. Ces grilles servaient jadis à dévider le trop plein d'eau des citernes, en l'évacuant vers le collecteur. Il faut réussir un jet de Force DD 23 pour les tordre.

8 : Les geôles

Ici, deux grandes cuves en cuivre 6m de haut, 3m de diamètre servent jadis à stocker des eaux parfumées. Une échelle permet d'accéder à leur sommet. Une corde remontée y est attachée. L'intérieur des cuves a été reconverti, en oubliettes les victimes y sont jetées sommairement du haut de l'échelle on les fait ressortir avec la corde lorsqu'on en a besoin.

La cuve "A" contient six jeunes filles enlevées au hasard dans les rues d'Anthéone, pour être sacrifiées lors des rituels de la secte. La cuve "B" abrite des Dabls tout comme les Pl.

C'est la propre famille d'Azmân Sagdîn : les deux sœurs et ainsi que leurs cinq enfants. Tous ces prisonniers sont en très mauvais état (11 2pv chacun) et à demi-morts de terreur.

9 : La citerne principale

L'ancienne citerne creusée par le nain Hâz Farâzon n'a rien perdu de sa magnificence d'antan. Elle comprend un vaste bassin (profondeur 6m) d'où jaillissent douze colonnes de basalte toutes ornées de sa signature runique. Quinze mètres plus haut, le plafond de mosaïque s'entrouvre en des milliers d'endroits pour laisser filtrer l'eau pure, puis recueille l'eau par un réseau de canalisations. Aujourd'hui, il tombe que quelques gouttes clapotant sur ce socle souterrain endormi. Des passereles en pierre conduisent à une espagnade au-dessus de l'eau. Azmân Sagdîn y a installé d'immenses portes torches et un autel sanglant, dédié à l'Écorcheuse. Un coffret est caché sous l'autel. Fouille DD 15, protégé par un piège à gaz empoisonné (F+P 10). Fouille DD 21. Désamorçage DD 25. *Liberté* : bumb, othar, fumes, 100m de rayon cf. Cadeau du Maître, table 316 (poisons). Le coffret contient quatre morceaux d'*Élixir de méditation* et une *Baguette de sommeil* (demi-sort au 6e niveau, 32 charges).

Chaque soir vers minuit, les cérémonies de la secte naissante se tiennent ici pendant deux heures. Elles réunissent ensemble des personnes en 5, 6 et 1.

— 11 Un grand rituel est organisé par Azmân en l'honneur de l'Écorcheuse sous cet cruel de



son fils Azmaël/Bâa. Trois des "iles de l'oubliette" 8A " sont emmenées et sacrifiées. Puis les cinq "ants de l'oubliette" 8B " sont endormis avec la *baguette de sommeil* et rapatriés en Oblivion par le *baton d'Écorcheuse* en profite pour récupérer les *Tables d'Anthéos*.

[4 et plus] Si les PJ n'ont pas tué le Ravageur chou avant, ils le rencontrent ici, caché dans le bassin.

10 : La forêt de chaînes et le crucifié

Dans cette salle étaient jadis suspendues des amphores contenant des eaux de vie en maturation. D'innombrables chaînes pendent du plafond (1,0m de haut) jusqu'à terre, cliquetant doucement. Au centre de cette forêt d'acier se tient une "clairière" éclairée par un puits de lumière (un sort de *flamme continue* placé au plafond). Et dans cette lumière pend un gangréné mourant, les bras en croix, maintenus par des grappes de chaînes. L'homme se vade lentement par de multiples plaies couant dans des seaux posés à terre. Trois fois par jour (7h, 15h, 23h) un enfant gangréné de la salle se vade récupérer un seau plein et le remplace par un vide (cf. sa description). Une ou deux fois par jour le Ravageur "night hag" lance un sort de *soin des blessures modernes* pour le maintenir en vie, et continuer de le saigner.

L'homme est sous l'emprise de la secte d'Azmân et considère son sort comme un honneur. Si les PJ le libèrent, il lutte avec sa dernière énergie pour les combattre.

[4 et plus] Si les PJ n'ont pas tué le Ravageur "night hag" avant, ils le rencontrent ici, dissimulé dans les sommets de la forêt de chaînes.
Gangréné humanoïde standard humanoïde pv 6

11 : Le secret des Aiguilles Creuses

Cette salle de stockage contient des douzaines d'amphores antiques. Elle sert au ourd'hui de laboratoire de préparation, d'entrepôt et de dortoir. Six enfants gangrénés (enlevé de l'orphelinat "les Pupilles de Justicaar") et six gardes d'Azmân s'activent ici, en se relevant sous les ordres du Ravageur "night hag" (présent 25% du temps). Ils remplissent des centaines d'aiguilles creuses avec le sang de l'homme crucifié en 0, et dissimulent ces aiguilles dans toutes sortes d'artifices récupérés dans Anthéone. Ces produits seront ensuite dispersés dans la ville et les royaumes voisins, provoquant autant de prières afin de propager la gangrène rapidement. Les orphelins et les hommes d'Azmân ne quittent jamais cet endroit.

[15] Les aiguilles creuses sont prêtes: 2000 pièces à emporter dans la ville et les royaumes voisins afin d'y monter de nouvelles cellules de la secte.

[16] Si la secte n'a pas été arrêtée avant, elle quitte les profondeurs de la Cité Sainte et se disperse dans l'Empire. Le sort de milliers de gens est scellé.

Gardiens d'Azmân (6) Guerrier niveau 4 pv 40
Orphelins gangrénés (6) pv 4

12 : Le sanctuaire du Mal

Ancienne chapelle construite par les premiers bâtisseurs nains en l'honneur d'une divinité des eaux depuis longtemps oubliée. Il sert de repère au Ravageur qui mène ses opérations dans Anthéone. Azmaël/Bâa.

Bâa est le plus puissant des Ravageurs et le seul à porter un nom. L'Écorcheuse a investi beaucoup de ses énergies nécromantiques en lui. En effet, lorsqu'il choisira d'effectuer sa transformation monstrueuse, prendra aussitôt aspect et une partie des pouvoirs d'un démon baroque.

Il est actuellement sous son apparence d'enfant, mais sa cruauté inhumaine le rend terrifiant. Il a, par exemple, décapité cinq fragiles statues de la chapelle et remplacé leurs têtes par celles d'adeptes récalcitrants. Il a ensuite griffonné des plans et des notes sur tous les murs du lieu saint avec leur sang.

La plupart du temps (75%) Bâa se tient sur un antique trône sacramentel, échafaudant ses plans de conquête tandis qu'une horde de rats grouille à ses pieds, attirée par les restes des adeptes décapités. Si l'on est pas là, il est avec le Ravageur "night hag".

Les PJ peuvent déchiffrer les sanglantes notes cabalistiques sur les murs grâce à un sort de *lecture de la magie* (ce langage est en effet "magique" tout comme l'esprit du Ravageur). Ils apprendront ainsi en détail le plan d'attaque d'Anthéone décrit dans "Terreur sur la Cité Sainte" (p. 15).

Malgré tout, l'objectif principal de l'Écorcheuse est clairement exposé : elle a attaqué le temple de Justicaar parce qu'elle savait que des documents précieux sur Chiaroscuro y

étaient enfermés (si vous le désirez, vous pouvez même révéler que la personne à l'origine de cette information était une Oubliée capturée il y a quelques semaines à l'emplacement d'Azmân torturée par Bâal). Ces documents, les Tablettes d'Anhéos, ont été récupérés et décryptés. Ils confirment les espoirs de l'Écorcheuse. L'Incarné qui s'emparera des quatre fragments de la Clé des Songes acquerra les pouvoirs d'un dieu. La révélation finale frappera alors les PJ comme un coup de tonnerre. Le but ultime de l'Incarné du Mal est inscrit en lettres de sang sur le mur : devenir le dieu des cauchemars et sortir enfin d'Oblivion pour étendre son royaume à l'ensemble du monde terrestre ! Si une telle éventualité se produit, ce sera la fin du Plan matériel, que les PJ connaissent.

13 : L'antre des Ravageurs

C'est une autre crypte funéraire des bâtisseurs humains. Le Ravageur "night hag" y passe 75% de son temps. Les Ravageurs s'y réunissent pour mettre au point leurs tactiques. Ils forment alors un cercle monstrueux autour de la silhouette enfantine d'Azmân/Bâal et conversent tous ensemble dans un langage impie, qui résonne sous la voûte des citernes et gâche le sang de ceux qui entendent et de volonté DD 18 ou "secoué" pour 1d0 minutes.

Deux "pages" du Livre saint "des Tables d'Anhéos" ont été oubliées là. Ces reliques ont l'apparence de fines plaques d'adamantine gravées de signes cabalistiques (du langage Céleste). Quelle que soit la protection qui empêchait de les lire, les Ravageurs l'ont fait disparaître. L'Archonte Anhéos y relate les derniers jours de son règne. Il révèle qu'un extraordinaire messager céleste, un "Solaire", lui est apparu pour le mettre en garde contre le pouvoir de la Clé des Songes, si elle venait à tomber en de mauvaises mains. Cette clé Charoscurio aurait l'aspect d'un tétraèdre décomposé en quatre fragments triangulaires : un triangle de cuivre, un triangle de papier, un triangle de ténèbres, et un autre. La première tablette s'arrête là.

La seconde tablette semble avoir été déchirée de rage par un Ravageur. Elle est maculée de notes sanglantes ajoutées par Bâal : "péril majeur" et "l'Incarné du Mal doit être averti". Le texte de la tablette est même parsemé de "Retour du Rêveur" sans autre détail.

L'explication est simple : le reste des tablettes révèle que les quatre Incarnés d'Oblivion forment chacun un aspect de l'antique Dieu Céleste. Si Charoscurio est reconstituée et confiée à un Incarné, elle provoquera automatiquement sa "fusion" avec les trois autres, suscitant ainsi le Dieu d'Oblivion en faisant disparaître l'Écorcheuse et tous ses espoirs de conquête.

Les Tablettes, transmises à la hâte, à l'issue du 9^e événement arrivant que le jeu soit évolué, on de l'avenir, vont provoquer un changement radical dans la tactique de l'Écorcheuse.

La fin des cauchemars ?

Les PJ ont l'opportunité d'accomplir plusieurs faits déterminant pendant l'enquête. Si s'ont interrompus les sources de contaminations majeures que sont les Saintes Concubines et l'Orphelinat, ils secouent considérablement Anthéone, qui sera reprise en main par l'Ordre de Justicaar.

Si les PJ tuent Azmân Sagdîn et détruisent les augures creusés, ils mettent un sérieux coup d'arrêt à la gangrène. Ce geste sauve la vie de centaines de personnes dans les royaumes voisins.

Par ailleurs, même si les aventuriers peuvent rencontrer Bâal à plusieurs reprises, il est probable que l'affrontement final aura lieu dans les anciennes citernes.

Bâal est destiné à devenir le chef des forces d'invasion et le représentant direct de l'Incarné du Mal sur la terre. Il est suprêmement orgueilleux et sûr de ses capacités, comme tous les Ravageurs (véritables "sorts vivants"). Ils ne possèdent aucune notion de danger ou de pitié. C'est son talon d'Achille. Si Bâal est menacé, l'Ordre n'aura à son autre Ravageur de s'interposer, plutôt que de se transformer trop tôt en "Ba'or", il garde ce à peu près une bataille d'envergure. Il préférera se moquer, jusqu'au dernier moment, des ridicules tentatives de ces pauvres mortels.

Or, il est très vulnérable sous sa forme d'enfant. C'est le moment pour les PJ d'attaquer.

En pratique, donnez aux aventuriers 2 rounds de répit à partir du moment où l'affrontement commence. C'est ce qu'il faut à Bâal pour constater qu'ils représentent un danger réel. Si s'ont touchés pendant ces 2 rounds, ils sont presque sûrs de le tuer d'un coup. En revanche, s'ils tergiversent, Bâal n'est pas stupide : il se transforme et l'apocalypse se déchaîne.

... fut la seule et probablement la seule option des PI en profitant du fait que Bâal ne puisse pas s'aventurer bien loin dans les tunnels d'Anthéone étant donné sa nouvelle taille et encombrement de ses armes monstrueuses. De son côté le Ravageur préférera plutôt infliger d'horribles blessures et laisser fuir une partie de ses assaillants : quelques témoins mutilés constituent un excellent moyen de faire connaître toute la démesure de son pouvoir, et ce tir de Écorcheuse. Si Bâal est tué une immense surprise se peint un instant sur son visage puis son corps s'embrase de flammes noires et tombe en cendre.

... puis après une sensation terrifiante envahie par l'esprit de ses meurtriers, une puissante vague de haine les submerge tandis qu'ils perçoivent l'écho de chocs sourds comme si l'âme d'une divinité en colère voulait déchirer les murs de la réalité pour venir les écorcher. Puis la sensation cesse. Mais l'Incarnation du Mal est loin d'avoir dit son dernier mot.

Quelles que soient les actions entreprises et les succès obtenus, à l'aube du sixième jour de l'arrivée des PI à Anthéone le Maître d'Audience de Griseulie Méphite s'active à nouveau. Le visage de Régulus y apparaît. Il semble épuisé et pour la première fois depuis que les PI ont rencontré inquiet.

... souffrant comme un orgue de cuivre, il annonce : *Mes amis l'heure est grave*... Une détérioration s'annonce.

... re lui dans le lointain... Vous devez vous éloigner immédiatement en Oblivion. Nous avons désespérément besoin de vous. Retirez mes colliers de protection, trouvez un moyen quelconque pour vous endormir et je vous emporte avec moi dans le Pays des Chânières. Un jet de flamme traverse le décor derrière Régulus. *« Viens, je vous enlève. Le monde est en danger ! Nous vivons peut-être nos dernières heures »*

Hélas, Régulus ne croit pas si bien dire. Devant une telle pression, il est improbable que les PI refusent l'appel d'Oblivion. S'ils temporisent, utilisez les moyens à votre disposition. Régulus promet n'importe quelle récompense. S'insépare les PI d'ailleurs, bon et surtout, épée Nocturne s'embarque contrôlant au besoin son porteur. Son objectif primaire est de défendre l'un vers d'Oblivion.

Alors qu'Anthéone ravagée par la gangrène tombe en déliquescence, ou commence à peine à renaître, les PI vont devoir s'enfermer pour dormir, dormir, et plonger droit au cœur des rêves vers le chaos total.

ACTE VI : AUX CONFINS DE LA FOLIE...

Assiégés !

Par delà les brumes de l'inconscience, les PI perçoivent les accents tristes d'une mélodie mélancolique fredonnée par une voix enfantine. Puis viennent les parfums des effluves acidulés qui réveillent dans leur mémoire les souvenirs de la Terre des Chânières. Le sommeil achève de quitter les PI les abandonnant dans l'herbe du jardin de Sinsemilla.

Cette dernière est assise devant eux, berçant la répète miniature d'un cercueil de cristal. À l'intérieur on aperçoit le corps d'une fée minuscule atrocement métamorphosée par la gangrène. La petite fée lève la tête vers les PI et dépose la boîte morte au creux d'un massif de muguet noir. Elle cesse de chanter et concède d'une voix douce : *« Dors petite fée, dors à l'aise. Tes lauchemars sont finis »*

Sinsemilla se lève et se dirige vers les PI en essuyant ses larmes qui mouillent ses joues. *« Ah, enfin ! Mes vaillants chevaliers sont revenus. C'est Grand-Père Régulus qui va être content ! »* Sa voix a retrouvé les intonations de la naïveté mais l'expression de son visage ne trompe pas. L'heure est grave. Se dirigeant vers la porte secrète conduisant à la Cathédrale de Cuivre, l'enfant presse les PI renvoyant leurs interrogations à plus tard. Pendant leur absence, Mausoleum n'a rien perdu de sa magnificence. Les PI retrouvent le charme imposant de la délicatement sculptée de cuivre, les fantastiques échos des gigantesques rouages ou le vertige de la ronde incessante des mécanismes. Quelques détails néanmoins ne manquent pas d'attirer l'attention : les vitraux ont disparu remplacés par des plaques de cuivre rehaussées de runes protectrices et la lumière est à présent dispensée par des milliers de ampoules à huile.

Réghûlus s'affaire avec une ardeur inhabituelle sur les éviers qui hérissent son trône et ne cessent de donner des ordres aux créatures qui se pressent autour de lui. Il aperçoit soudain les PJ. *L'heure est grave mes amis. L'Écorcheuse est à notre porte et c'est la Mort qui l'accompagne.*

Le Maître des Mécaniques Étranges dresse alors aux PJ un état des lieux précis. Réghûlus ignore la teneur des informations récoltées par les Ravageurs mais il sait que depuis, l'Écorcheuse a radicalement changé de tactique. En effet, elle ne semble plus concentrer ses efforts sur la quête des fragments de Chiaroscuro mais sur la destruction des Incarnés. Elle a déjà tenté d'introduire des Ravageurs dans Mausoleum afin de les assassiner. La veille de l'arrivée des PJ, elle a rassemblé une armée constituée d'orques blêmes, de mangeurs d'araignées et de quelques ghûraghastas menée par l'âme damnée de l'Écorcheuse, Chancruus, un impressionnant Népharum cf. Mutants en annexe). Depuis quelques heures maintenant, les troupes de l'Incarné du Mal ont lancé l'assaut contre Mausoleum. *L'Écorcheuse semble vouloir en finir cette fois et j'ai bien peur que nos défenses ne tiennent plus très longtemps.* "Concluez-en l'Incarné".

En effet, la situation semble particulièrement délicate à ainsi que le résume Sinsemilia. Tout d'abord, il subsiste des inquiétudes à propos du mal étrange qui frappe les créatures d'Oblivion. Une maladie que les PJ n'auront aucun mal à reconnaître puisqu'il s'agit de la gangrène. Cette dernière a fait des ravages parmi le peuple féer que ainsi que dans la communauté des Ogres Bleus du Lac de Morte-Pensée (réfugiée ici). Personne (pas même les Incarnés) n'a pu jusqu'à présent trouver un remède et les êtres touchés agonisent enfermés dans les laboratoires de revitalisation. Seuls les Mekhanôms, les Méphètes et les Incarnés eux-mêmes semblent épargnés. Enfin, la principale préoccupation des occupants de Mausoleum est l'existence d'une faille dans le système de défense. L'imposante herse d'adamant ne scellant l'entrée principale de la Cathédrale semble souffrir sous les coups des assaillants. Réghûlus compte sur les PJ pour s'occuper de ce problème.

Rassemblez vos PJ analyser les informations fournies. Puis exposez-leur tous les éléments nécessaires pour qu'ils organisent la résistance de Mausoleum. Igné (nous avons détaillé, dans les paragraphes

suyvants, les forces en présence ainsi que leurs tactiques respectives. Les PJ vont avoir trois heures pour réagir avant que la gâche d'adamant ne s'explose.)

Défendre la Cathédrale de Cuivre

Se découplant dans la leur apocalyptique des combats imposante silhouette bardée de cuir et d'acier de Chancruus, le général de l'Écorcheuse, contemple ses troupes d'un regard de prédateur. La horde des orques blêmes tatoués d'arabesques de sang, les cercles des Mangeurs d'Araignées dans les dieux écarlates et la phalange de ghûraghastas renâchant en percevant la terreur des assiégés. Soudain, le Népharum se lève dépliant son immense stature tandis que les enfants, 3 Ravageurs, enchaînés à son poignet, lancent un cri. Il brandit une hache colossale où brille l'éclat maudit du fragment de Chiaroscuro de l'Écorcheuse. En silence naturel envahit quelques secondes le champ de bataille puis, d'un geste lent, Chancruus pointe sa hache vers la Citadelle de Cuivre. La curée peut commencer. C'est le terrifiant spectacle que les PJ peuvent contempler par les étroites meurtrières de la forteresse où ils sont réfugiés.

Les éléments suivants sont destinés à vos joueurs afin qu'ils puissent organiser la résistance face au siège de l'Écorcheuse. Leur objectif principal devrait être, dans un premier temps, de retarder voire d'empêcher toute intrusion. Puis, à la mort de Réghûlus (seul impératif de cet épisode), de sauver Sinsemilia ainsi que le fragment de Chiaroscuro reposant sous les dalles d'adamantine.

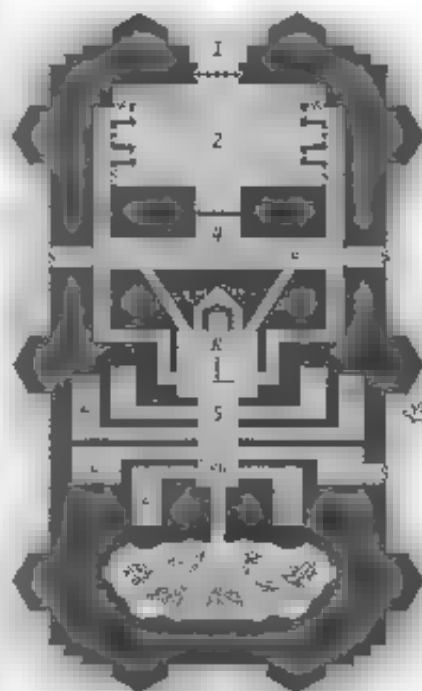
Les protections.

Formidable citadelle, la Cathédrale de Cuivre paraît imprenable. Toutes ses parois sont composées de métal d'un mètre d'épaisseur, protégées contre toute forme de magie (RM 50). L'interieur est immunisé à toute téléportation ou scrutation et les murs extérieurs sont couverts de centaines de barrières de lames tournoyant en permanence, destinées à hacher toute créature arrivant au contact (idem *barrière de lame*, *Donn'Veau*). Enfin, un dispositif ingénieux permet de recouvrir l'extérieur de la forteresse d'un film d'huile enflammée (idem *feu grégeois*, Mausoleum). Igné (reprécise son nom de ce fait). La version originale a été remplacée par de fantastiques plaques métalliques et il ne persiste plus que quatre "vitreaux" (un sur chaque mur) constitués en fait de murs prismatiques.

Le détail des lieux à défendre

Il existe néanmoins un endroit plus fragile que le reste de l'édifice, la porte principale. C'est là que Réghûlus conseille aux PJ de consacrer leurs efforts.

Mausoleum Igne



• **1 Herse en Adamantine** Le attrait immédiat de l'intérêt des troupes de Écorcheuse qui concentrent leurs assauts en ce point. Sans opposition de la part des PJ, les escadrons de l'Écorcheuse en auront raison en trois heures. Surpompant la grille, un mécanisme actuellement bloqué par le cadavre d'un Mangeur d'Araignée permet d'activer 4 fois pendant 10 min des écoulements d'huile enflammée (1d10 pv par écoulement touchant 1d20 assaillants). Pour débloquer le mécanisme, il faut sortir par une des portes secrètes 3 et dégager le corps du monstre. Force DD 20. Toute créature tentant cette manœuvre présente le risque d'être repérée par un Mangeur d'Araignée. Détection DD 20.

• **2 Cour Intérieure** cette petite cour couverte peut contenir environ 20 assaillants humanoïdes. Sur chaque mur, une dizaine de meurtrières (m) permettent de harceler les attaquants avec des projectiles. Les gôraghas tenteront de les d'obturer. Par ailleurs, le sol de la cour est en terre battue ce qui permet d'y creuser des rigoles pouvant contenir de l'huile enflammée.

• **3 Passages dérobés** Mausoleum comporte des accès secrets qui peuvent permettre ici d'envoyer des commandos pour harceler les troupes de Écorcheuse. Les PJ peuvent être engagées dans la cour intérieure.

Néanmoins, il s'agit là d'un pari risqué sachant que l'on ne peut s'y engager que l'un après l'autre et qu'on peut repérer le passage. Détection DD 20. Ces issues étroites ne permettent que le passage d'un humanoïde.

• **4 Porte principale** Sans opposition, elle tendra trois heures face aux troupes de l'Écorcheuse qui disposent de trois béliers. Cf engins de siège GdM, chap 5.

• **5 Grand Hall** (cf OI p.26). Passerelles, balcons et renforcements constituent autant de lieux à couvrir.

Les issues.

Sortir de Mausoleum ne pose pas de problème mais, divers passages dérobés conduisent à l'extérieur. Néanmoins, tout mouvement s'effectuant ainsi risque d'être repéré par l'une des créatures de Écorcheuse. Détection DD 20. L'unique façon de quitter la Cathédrale de Cuivre sans encombre est de rejoindre le jardin de S'nsem. La. Ce dernier comporte en son centre un étrange cercle de muguet noir. Il s'agit d'un seul de téléportation activable par un mot de commande (mot que S'nsem. La confie aux PJ).

Les ressources mises à la disposition des PJ

Les troupes sont composées de 50 mékhanôms que Régulus anime grâce à Chiaroscuro, 25 méphites de Air et 10 ogres bleus, dont 6 gangrénés aux stades 1 et 2). 4 balistes et 2 catapultes lourdes sont également disponibles (cf engins de siège GdM, chap 5).

Le fragment de Chiaroscuro.

Régulus entretient une part de sa puissance et ne s'en séparera qu'en dernière extrémité. En effet, si on éloigne le fragment de plus de 20m, il ne peut plus contrôler que 15 mékhanôms, les autres restant inertes. Pour le récupérer, il faut impérativement comprendre le mécanisme qui permet d'ouvrir les dalles d'adamantine et d'intelligence DD 15, et soulever la plate-forme jet de force DD 15 3 ronds pour le faire).

Les Incarnins

Régulus ne peut (il est trop large) n'en veut quitter sa Cathédrale de Cuivre. Ainsi, si le Népharum parvient jusqu'à lui, Régulus trouvera la mort au sein de Mausoleum Igne. En revanche, si les PJ lui demande, il acceptera de

déplacer son trône à l'endroit de leur choix à condition de se trouver à moins de 20 mètres du fragment de Chiaroscuro. Sinsemilia quant à elle n'hésitera pas, au moindre danger à se téléporter dans son jardin puis activant le cercle de muguet noir à rejoindre sa retraite secrète. Cf plus bas,

Les Hordes du Cauchemar

Afin de vous simplifier la gestion de cet épisode nous vous fournissons tous les ingrédients nécessaires pour simuler cette bataille épique. Les participant·es de Mausoleum tant les possibl·es d'assaut il ne sera pas nécessaire de gérer un combat de masse mais plutôt une succession d'escarmouches.

Les objectifs de l'Ecorcheuse

Son but est de tuer Régulus puis si possible Sinsemilia (s'emparer aussi du fragment de la Cathédrale reposant dans la Cathédrale représentera une victoire totale, mais reste secondaire). Pour cela elle a conçu une arme tout spécialement destinée à la destruction des incarnants : une hache dont la puissance mythique est fournie par un fragment de Chiaroscuro, cf nouveaux objets. Ainsi dès qu'une brèche sera ouverte dans la forteresse de Régulus Chancruus armé de la hache, s'y engouffrera pour assassiner les incarnants.

Les troupes du Mal.

L'Ecorcheuse a pris la décision d'asséger Mausoleum dans la précipitation réduisant les préparatifs. Néanmoins elle a pu réunir 200 orques blêmes, 30 Mangeurs d'Araignées, 6 ghûraghastas et 3 Ravageurs asservis par le Népharum. Enfin elle dispose de 4 vases grises qu'elle va utiliser comme arme secrète.

La stratégie de Chancruus.

Étant donné les défenses de Mausoleum igné, un assaut frontal est voué à échec à moins de disposer de temps et de "chair à canon". Or le Népharum pressé par l'Ecorcheuse ne dispose ni de l'un ni de l'autre. Il décide donc de développer une tactique plus subtile. Tandis que le gros des troupes se rue à l'assaut de "l'un que point fabre" apparent de la forteresse (la grille d'adamantine) mobilisant ainsi un nombre maximum de défenseurs. Deux vases grises sont transportées dans des vasques de pierre et déposées sur le toit par des Mangeurs

d'Araignées points "VG"). Là elles vont percer le parois de métal pourtant épaisses de 30 pouces (40pvr/d). Par sécurité, une troisième est déposée à terre insensibles au feu et détruisant les lames touffoyantes, les vases grises perceront un trou en 4d4 minutes (3m d'adamant) si rien ne les arrête. A la première brèche Chancruus se rue à l'intérieur.

Il est impossible de prédire l'issue de l'assaut et des performances de vos PJ. Néanmoins, trois cas de figures peuvent être envisagés :

- **Une victoire totale de l'Ecorcheuse.** C'est hélas l'une des solutions envisageables, submergés par les hordes d'assautants les PJ ne peuvent empêcher le Népharum d'assassiner Régulus et de s'emparer du fragment de Chiaroscuro. Dans tous les cas Sinsemilia parvient à se téléporter dans son jardin puis dans son repère souterrain niché dans les entrailles d'Oblivion. Même si cette hypothèse paraît catastrophique, elle ne compromet en rien le reste du scénario mais contraint les PJ au sans-faute par la suite.

- **Une "victoire" temporaire.** Malgré l'assassinat de Régulus, les défenseurs de Mausoleum parviennent à mettre le fragment de Chiaroscuro à l'abri voire à repousser dans un second temps les envahisseurs hors des murs. Il s'agit alors d'un exploit dont les PJ pourraient être particulièrement fiers. En effet par le meurtre de l'incarnant de la Loi l'objectif principal de l'Ecorcheuse est rempli et elle ne lancera pas de nouvelle attaque avant d'avoir localisé Sinsemilia ou Schisme pour les tuer à leur tour.

- **Une défaite mitigée.** Dans cette hypothèse Régulus est assassiné Mausoleum gré tombe aux mains de l'Ecorcheuse qui en ordonne la destruction totale mais les PJ parviennent à s'enfuir en emportant le fragment de Chiaroscuro. C'est probablement l'issue la plus logique de cet épisode : un échec en demi-teinte pondéré par la présence de la relique.

Notez enfin que dans le cas extraordinaire où les PJ parviendraient à s'emparer de la hache du Népharum avec le fragment de Chiaroscuro qui y est incrusté, la suite du scénario n'est pas compromise. Mais l'Ecorcheuse hors d'elle exploitera toutes les ressources de son second fragment pour se venger au plus vite.

La PJ parviennent-ils à empêcher cette intrusion ?

Cette hypothèse est improbable. Néanmoins, il est possible que vos joueurs parviennent à éliminer toutes les vases grises et à résister suffisamment à l'attaque

Les enfants d'Oblivion

de la porte principale pour que les pertes de l'Écorcheuse soient importantes nécessitant une retraite temporaire. Laissez vos PI savourer cette victoire et organisez un nouveau assaut, quelques heures plus tard. En effet, si les ressources de Mausoleum sont limitées, celles de l'Écorcheuse sont difficilement épuisables. Il est impossible que la Cathédrale de Cuivre résiste à un second siège de même envergure.

Le Rôle des mékhanôms

vous l'avez compris, la mort de Régulus est pratiquement inévitable et constitue un impératif dramatique pour ce scénario. Ainsi :

Pendant un court instant, le regard du Maître des Mécaniques Étranges plonge dans les yeux morts du Népharum. Le temps suspend son vol, l'espace d'une seconde. Régulus jette un dernier coup d'oeil sur l'éclat maelfaisant du fragment de Chiaroscuro. Il comprend alors que plus rien ne pourra le sauver. Et c'est sans surprise qu'il contemple l'arme maudite qui s'abat en l'arrachant la moitié du "visage". L'extrémité céphalique de Régulus explose alors sous le choc, vomissant un incroyable assortiment d'engrenages et autres pièces mécaniques. Soudain, un flux d'énergie pure s'échappe de la "pièce" béante et dans un étrange râle mécanique, est absorbé par le fragment de Chiaroscuro sur la hache du Népharum. Régulus n'est plus et tous les mékhanôms se figent pour l'éternité.

Que le que soit l'énergie développée par vos joueurs pour éviter le pire. Sinsemilia incitera les PI à la survie via le cercle de téléportation situé dans son jardin, dans son ancien domaine situé dans les entrailles d'Oblivion. C'est en effet à partir de ce nouveau quartier général qu'il compte organiser une résistance active contre l'Écorcheuse.

Etsi les PI quittent Mausoleum par une porte dérobée ?
Il est fort probable qu'ils seront rapidement repérés et pourchassés par les créatures de l'Écorcheuse massées à l'extérieur. Sinsemilia leur enverra alors deux Méphites pour les ramener.

Les Larmes du Vénérable

C'est par une forte odeur d'humus que les PI sont cueillis lorsqu'ils se matérialisent dans le refuge de Sinsemilia. Ils découvrent alors une vaste clairière étrangement répandue de la "jardin" de Mausoleum baignée d'une lueur fantomatique. Ici toutes les lois chromatiques sont bafouées : les arbres sont teintés de gris

bleutés tandis que leurs feuilles affichent un blanc immaculé. En écartant les yeux, les PI réalisent rapidement que la "nuit étoilée" qui règne en ces lieux n'est en fait qu'une voûte de grand marbre piquetée de champignons phosphorescents. Ils sont au cœur d'une gigantesque grotte à quelques centaines de mètres sous la surface d'Oblivion !

Sinsemilia les attend sous un chêne millénaire dont chaque branche porte une minuscule cage dorée renfermant un petit être atrocement déformé par la gangrène. Et sur l'écorce du vieux chêne coule un flot ininterrompu de larmes.

L'incarné accueille les PI d'un air grave. Eil prend la parole d'un ton lugubre : "Comme vous le voyez, mes fidèles Champions, notre monde est en train d'agoniser, assailli par cette étrange maladie qui transforme mes amis en monstres". Les PI identifient fléchissent les stigmates de la gangrène et ne pourront que souligner leur impuissance face à cette épidémie. Ils peuvent néanmoins révéler à Sinsemilia le mode de transmission afin de tenter d'en limiter l'extension. De son côté, cette dernière leur expliquera que la gangrène est une création de l'Écorcheuse à partir d'un bloc d'ontom dont on ne connaît que le nom : la Pierre de Nerga. Enfin, elle leur révèle que Régulus, pressentant un assaut de l'Écorcheuse, l'a initiée il y a peu au manement des Miroirs d'Audience ainsi qu'au rituel de la Transmigration.

Ensuite, l'incarné poursuit en résumant la situation. Avec la mort de Régulus, l'espoir qui animait les troupes s'effondrant, l'Écorcheuse s'est effondré subitement, laissant la place à la résignation. Sinsemilia insiste sur la nécessité de réagir au plus vite afin d'organiser une résistance clandestine et pour cela, il faut trouver un allié puissant susceptible d'inverser le rapport de force actuel : un autre incarné !

Pour Sinsemilia, en effet, seul Schisme, le Seigneur des Alénaïons pourra leur apporter une aide solide. "Grand Père Regulus s'y était toujours opposé", il prétendait que l'on ne pouvait confier son avenir à un être qui incarne la Foie en personne. Sinsemilia affirme qu'il faut expliquer à Schisme que leurs survies, à tout deux, passent par l'un ou de leurs ressources face à l'Écorcheuse.

Les enfants d'Oblivion

Après Régulus, il est probable que ce j.-ci soit la prochaine cible de l'incarnation du Maître. Le principal problème va être de localiser précisément le palais de Schisme le Nergaïon qui flotte au gré des courants primordiaux de l'endroit le plus chaotique d'Oblivion : aux confins de l'Océan Chromatique !

Seul S'nsem-lia, une seule créature est capable de les mener au Seigneur des Aliénations. Théophras d'Aegéine, un être étrange qui vit quelque part sur les rives de la Terre des Chimères. Elle conclut en insistant sur le fait que même si Schisme refuse de leur venir en aide, on prétend que son palais recèle toutes sortes de savoirs étranges qui pourraient permettre de mieux connaître la gangrène et même de la combattre.

Quant à Chiaroscuro, il désespère d'en récupérer le dernier fragment, et il ne comprend pas pourquoi il est impossible de le localiser. Sans doute n'est-il pas dans le Vrai Monde. L'ai bien peur mes Champions que nous ne vivions pas assez longtemps pour résoudre cette énigme. S'nsem-lia propose ainsi aux PJ de rejoindre au plus vite Théophras afin de rencontrer Schisme. L'Écorcheuse dispose de moyens suffisamment puissants pour localiser la retraite de S'nsem-lia. La course contre le temps vient de commencer.

Les PJ sont rapidement conduits vers un étrange moyen de transport halé par cinq méphrites de l'Air : une coque* composée d'un treillis de feuillage bafards surmontée d'un énorme ballon gonflé rudimentaire, fabriqué avec les soies d'un insecte tisseur. À l'intérieur du ballon, par transparence, les PJ reconnaissent sans mal la silhouette d'une colonne de Khayolt (cf. OI p. 17) : les surprenants champignons exportés jadis d'Oblivion par l'Arpenteur des Vents. Les PJ vont ainsi voyager à bord d'un prototype archaïque de ce qui est devenu dans le Vrai Monde une gondolière.

Et des eaux génitrices d'Oblivion, sortent les Naitants. .

Vous êtes-vous déjà demandé ce que vous donneriez pour contempler les secrets des Dieux ?

À quels sacrifices seriez-vous prêts pour découvrir l'incalculable source d'émerveillement de la Terre des Chimères ?

Vous êtes-vous déjà demandé quelle offrande vous serait réclamée pour percer le secret de la Vie en Oblivion ?

Quel autre prix que votre âme pour contempler les convulsions génitrices de l'Océan Chromatique enfantant toutes les créatures de ce monde ?

Extraits du Grimoire de Chair Tome XXI par Théophras d'Aegéine, Franc Rêveur d'Oblivion

Les observations réalisées par Théophras permettent de mieux appréhender l'un des mystères les plus complexes d'Oblivion : la genèse des êtres peuplant la Cité de la Nuit, les obliviens.

Nous vous livrons les conclusions de son travail. Ainsi, tout comme les objets oniriques se répartissent en trois catégories, il semble que l'on puisse distinguer deux grandes familles d'obliviens : les obliviens "ordinaires" et les obliviens "extraordinaires" ou Naitants.

Toutes ces créatures émergent de l'Océan Chromatique, véritables matérialisations des émotions contenues dans les Rêves des Dieux. Ses sentiments échouent dans l'Océan Chromatique où, au contact des flots oniro-magiques, elles forment d'étonnantes arabesques d'un matériau opaque s'enroulant peu à peu en cocons peulcides : les Chrysaïdes.

Après de longues années de maturation dans les profondeurs abyssales, ces Chrysaïdes sont rejetées sur le rivage et elles donnent alors naissance à une créature sous forme adulte. Celle-ci, autonome, libre de croître et proliférer, s'enfonce alors dans les méandres de la Cité de la Nuit.

Les obliviens "ordinaires"

Sous cette appellation, on regroupe la plupart des monstres rencontrés dans le demi-plan d'Oblivion (quelques dizaines de milliers environ). D'apparence très proche de celle de leurs homologues du plan primaire, ils présentent néanmoins certaines particularités. Les orques possèdent une peau blême tandis que les ogres font preuve d'un surprenant raffinement.

Remarquez que ces détails revêtent souvent un aspect plus cauchemardesque que féerique, à l'image de la Terre des Chimères. Si vous souhaitez utiliser des monstres classiques dans votre campagne, n'hésitez pas à leur apporter quelques modifications afin de leur donner une couleur locale.

Voici deux tables de modificateurs destinées à vous aider dans cette démarche.

Les enfants d'Oblivion

Table 1, monstre ordinaire "version Oblivion" modifications de l'apparence (1d6)

- 1 Peau noire et brûlée
- 2 Pelage incrusté de petites pierres précieuses
- 3 Vêtements tissés en peau humaine élaborés et sanguinolents
- 4 Corps couvert de runes bleutées et changeantes
- 5 Insectes grouillants couvrant une partie du corps tel un vêtement vivant
- 6 Équipement constitué d'objets animés
- 7 Bestiaire: ces objets redeviennent ordinaires dès qu'ils quittent leur porteur
- 8 Dermo marbré d'immondes escarres sanglantes
- 9 Un ou plusieurs membres artificiels en cuivre avant bras, griffes, jambes...
- 10 Apparence d'écorché vif
- 11 Vêtements translucides laissant deviner d'hideux organes pulsatiles
- 12 Créature plus ou moins phosphorescente selon ses émotions

Les obliviens "extraordinaires"

Ces êtres fantastiques sont surnommés les Nu-tants l's naissent dans des Chrysaïdes comparables à celles des autres obliviens dont ils se distinguent néanmoins par la puissance et par leur stérilité. En effet, ils sont la quintessence des émotions divines la manifestation incarnée de leurs colères, de leurs désirs ou de leur cruauté. Ils se divisent en plusieurs familles, en fonction du type de rêve qui leur a donné naissance.

- Les délicates Éléphères, attachantes créatures incarnant les rêves fantasmagoriques
- Les fascinants Tisseurs de Destin, maîtres de la manipulation capables de susciter le Désir le plus intense pour vous attirer dans leurs filets,
- Les impressionnants Nômage, monstrueuses masses de chairs suintant de magie pure, dont le visage est recouvert d'une Méduse Circéale,
- Les terrifiants Népharums, implacables incarnations des cauchemars les plus cruels des Dieux
- Ainsi que deux familles plus rares, les sinistres Échassiers et les étonnantes Éclatantes, jouant leur rôle dans les rues d'Oblivion à la recherche de nouvelles proies et les titanesques Dragons d'Onirôm, imaginables puissances matérialisées dans l'enveloppe de créatures

LEP

Les pouvoirs des Nu-tants s'imposent comme éléments naturels de clans ou castes à travers la Cité de l'oubli. Vous trouverez en annexe les caractéristiques de quatre de ces familles.

Table 11, monstre ordinaire "version Oblivion" modifications complexes (1d6)

- 1 Intelligence augmentée. La créature tend vers une espèce plus évoluée (ex. un mage minotaure)
- 2 Intelligence diminuée (ex. un elfe primitif et cannibale vêtu de peaux de bêtes)
- 3 Aligneement modifié. Le comportement de la créature est radicalement différent (ex. un vampire bon loyal ne buvant que du sang animal et luttant contre les autres morts-vivants)
- 4 Même monstre, version "mort-vivant". Ses des de vie deviennent des d12, il perd ses anciennes capacités magiques et surnaturelles (au choix du meneur), conserve ses capacités extraordinaires, et gagne les immunités des mort-vivants (ex. un marécage mort-vivant)
- 5 Même monstre, version "construction". Ses des de vie deviennent des d10, il perd ses anciennes capacités magiques et surnaturelles (au choix du meneur), conserve ses capacités extraordinaires et gagne les immunités des constructions magiques (ex. un golem griffon)
- 6 Même monstre, version "démoniaque". Appliquer au monstre la transformation démoniaque du Manuel des Monstres, Appendice 3

Remarques

Ces modifications sont adaptées aux humanoïdes, humanoïdes monstrueux, aberrations, animaux, bêtes, bêtes magiques, fées, géants, et vermines.

Elle devront être évaluées avec les morts-vivants Extérieurs

Elles ne s'appliquent pas aux élémentaires vus et métamorphes, ni aux constructions et plantes ni aux dragons

Les Rives de l'Océan Chromatique

Balottés par les soubresauts de leur curieux engendrement les Plaprès avoir voyagé à travers un dédale de gouffres souterrains débouchent enfin dans les cieux d'Oblivion par une gigantesque cheminée de roches. Ils peuvent apercevoir au loin le brasier incandescent de Mausoleum igné puis serpentant entre les écueils verticaux des tours titanesques ils distinguent les tours de l'Océan Chromatique. Leur périple se déroule sans problème (les forces de l'Écorcheuse étant monopol-

sées par l'assaut de Mausoleum si est tombé par la recherche de Sinsemilia. Au bout de quelques heures les PJ parviennent à l'incroyable Océan Chromatique, entièrement composé "d'énergie oniro-magique" pure mêlée aux essences des rêves divins se présente comme une "mer d'eau" polaire visqueuse, un peu comme si on avait piégé des milliers d'arcs-en-ciel dans une mer sainte.

Son écume aux reflets d'or et d'argent vient rouler dans une vaste crique dominée par de formidables falaises basaltiques. Accroché au sommet, une bâtisse évoquant un phare aux formes torturées guette l'horizon.

En s'approchant, les PJ découvrent qu'une communauté de créatures vit aux pieds des falaises insalée dans les runes d'un quartier cuneusement planté de centaines de croix. Les Méphites déposent les PJ puis repartent vers Sinsemilia en affirmant ne pas savoir exactement où réside Théophras d'Aegeline dans la "Tour" affleurant l'escarpement vertical au cœur de la communauté sur le rivage. Laissez vos PJ explorer les lieux dans l'ordre qu'ils désirent. Pour la gestion de cet épisode, nous vous fournissons une description détaillée des éléments primordiaux, et il est probable que vos PJ soient confrontés à plusieurs allers-retours entre ces deux endroits.

Et si les PJ s'aventurent sur l'Océan Chromatique

Cette formidable concentration de puissances alchimiques possède de redoutables propriétés. Toute personne qui fixe l'océan plus de 3 rounds subit l'effet d'un *jet de courir* (15e niv.). Dès qu'on s'aventure au-delà des premiers mètres, toute matière vivante touchant les flots est rapidement dissoute, littéralement digérée par l'Océan Chromatique (idem acide 50pw/rd). Cette dissolution affecte aussi les matériaux, sauf la pierre (10pw/rd) et on rôti immunisé. Enfin voler au-dessus de l'Océan est tout aussi mortel étant donné les formidables tempêtes qui au large projettent leurs flots déchirés jusqu'aux dieux.

Le Phare du Sans-Visage

Surplombant un vertigineux à-pic au-dessus de l'Océan Chromatique, une tour serpentine rayonne de leurs

verdâtres, tel un gigantesque phare retiré au bord du Monde. L'édifice tout en courbes organiques évoque une mythique créature figée dans un étrange matériau translucide. Sa surface, entièrement sculptée de milliers de masques de théâtre caricatures expressives des sentiments humains, exerce une hypnotique fascination pour tous ceux qui oseraient s'aventurer ici.

Ainsi qu'ils l'auront peut-être deviné, les PJ sont au pied de la résidence de Théophras d'Aegeline. Néanmoins, les curieuses créatures des gobeours à peau noire couverte de runes argentées qui en gardent l'accès ne semblent pas connaître ce nom, affirmant qu'il s'agit ici de la demeure du Sans-Visage.

Les gobeours sont méfiants, craignant une ruse du Nômage (voir plus loin), et sont peu enclins à discuter. Si les PJ deviennent agressifs, les 10 gardes du Sans-Visage n'hésiteront pas à engager le combat. Ils ne sont certes pas très puissants mais bénéficient de la conformation des lieux (ils sont embusqués, qu'ils connaissent parfaitement). Par ailleurs, la crainte d'un affrontement avec les "skums" (voir plus loin) les a poussés à se préparer. Ainsi, dès les premières secondes du combat, les PJ seront aspergés d'une étrange substance corrosive et inflammable (demi-fusée d'acide et feu grégeois).

En revanche, si les PJ ont preuve de tact et de diplomatie (jets de compétence adaptés), ils pourront apprendre que :

— Le Sans-Visage est le nom d'un Franc Rêveur d'Oblivion.

— Les Francs Rêveurs sont des personnalités très respectées car ils possèdent le don de parler l'on rôti en obéissant.

Le Sans-Visage est un être exceptionnel puisqu'on prétend qu'il plonge lui-même dans l'Océan Chromatique pour aller y choisir les plus beaux blocs d'on rôti.

S'ils saisisent l'occasion pour se prétendre acquéreur d'on rôti, ils pourront obtenir une entrevue avec le Sans-Visage dès le lendemain à condition de proposer quelque chose en échange. En effet, il n'y a pas de monnaie en Oblivion et le commerce se fait par troc.

Enfin, si les PJ parviennent à convaincre les gobeours, par un moyen ou un autre, de colporter le nom de Théophras auprès du Sans-Visage, ce dernier, intrigué, les invitera à entrer immédiatement. Notez que le nom de Sinsemilia n'a aucune chance d'être accueilli par les choses.

Les enfants d'Oblivion

L'odyssée de Théophras d'Aaceline

Cette surprenante créature dissimulée dans une capeline composée de plaques métalliques polychromes n'est en fait qu'un homme... venu du "Vrai Monde" ! L'Oublié appelle en Oblivion, tout comme les PJ. En effet, jadis cet être, que l'on nommait Théophras d'Aaceline et qui est un puissant gardien du savoir "Lovecraftien" terrestre. Contacté par Reghilus via "télé" et qui devient le "devenant" comme l'Arpenteur, un champion d'Oblivion afin de trouver la trace de Ch'aroscuro. Hélas, la transmigration n'en était qu'à ses balbutiements et il fut atrocement mutilé lors de son premier et dernier "voyage" horriblement brulé, sa peau se décollait par pans le laissant un écorché vif. Défiguré à jamais, il refusa de collaborer avec les Incarnés, condamné à passer tout d'abord son existence dans un "cageon de lentes" sinon sa raison vacilla. Et lorsqu'enfin Sinsemilla et Reghilus lui fabriquèrent son étrange manteau (idem anneau de régénération), lui permettant ainsi de s'affranchir de la machine qui le maintenait en vie, il quitta Mausoleum pour se réfugier sur les rives de l'Océan Chromatique.

Depuis, il n'a de cesse de compréhender les mystères d'Oblivion qu'il a entrepris de consigner dans un certain ouvrage, le Grimoire de l'oubli. Ce titre, pour le moins bizarre, cache l'horrible particularité de ce livre : chaque mot est en effet gravé directement sur la peau de Théophras qui lui est ensuite arrachée par lambeaux dont on fera les pages. Le gardien du savoir recouche ainsi de la connaissance dans la douleur. Enfin, il a définitivement abandonné l'identité de Théophras et se fait appeler le Sans-Visage : il a pu ainsi être initié à l'art des Francs Réveurs, les sculpteurs d'onirides. Le métier prestigieux lui confère le respect

de son corps mutilé et ses chairs torturées tandis que ses traits plongés dans les ténèbres brillent d'un regard vif et fixe. Les PJ en sont donc attendants que ces derniers prennent la parole.

Si les PJ se présentent au nom des Incarnés

Théophras part dans un rire dément avant d'écarter sa capeline révélant les horribles mutilations de ses chairs, et leur narre son histoire (cf. L'Odyssée de Théophras). Il leur raconte son triste récit en leur précisant qu'il lui importe peu de savoir par quels ils sont envoyés, car tout a un prix. Et si les PJ désirent que Théophras les amène auprès de Schisme, il faudra qu'ils acceptent de lui rendre un service en retour. En effet, le Sans-Visage est, depuis quelques semaines, harcelé par la communauté installée dans la baie sous les ordres d'une puissante créature, un Nômage, une sorte de magicien monstrueux (cf. Nulants).

Si les PJ désirent acquérir des onirides

Ce terme générique désigne tout objet taillé dans un bloc d'onirôm et possédant des propriétés magiques. Ainsi, les plus ordinaires sont généralement de petits ustensiles usuels : calice de vin toujours rempli, torche éternelle... tandis que certains sont de véritables objets magiques voire des reliques. Seuls les Francs Réveurs fabriquent ces onirides : ces artistes possèdent en effet le "don de deviner" l'objet qui se cache dans le bloc d'onirôm brut et de la tailler en conséquence.

Les onirides sont ainsi la principale source de "revenus" du Sans-Visage : il ne travaille que sur commande et "pêche" effectivement l'onirôm lui-même grâce à la créature extraordinaire à laquelle il est lié (un dragon d'onirôm). Si les PJ décident de lui faire fabriquer un oniride "sur mesure", ce dernier leur donne ses tarifs prohibitifs (deux fois le prix évalué) et ses délais : environ un mois.

Si les PJ se présentent en tant qu'Oubliés

Le Sans-Visage leur fera un accueil plus chaleureux et s'épanchera longuement sur sa propre histoire tout en demandant aux PJ des détails sur leurs aventures et surtout des nouvelles de ceux qui l'ont déjà fréquenté dans le "Vrai Monde". C'est l'occasion de leur remettre le background des PJ avec cette campagne d'amus communs, contrées connues de chacun d'entre eux.

Confrontation avec le Sans-Visage

S'ils parviennent à franchir l'entrée du Phare, les PJ se retrouvent dans une petite pièce à architecture déroulante : faux semblants, trompe-l'œil, et illusions d'optique rivalisent d'astuce pour désorienter le plus cartésien des esprits (idem sort hypnotisme). Il s'agit d'une sorte de "pièce filtre" permettant au Sans-Visage de jauger la puissance de ses visiteurs par l'intermédiaire de sortilèges de détection.

Soudain, après que quelques minutes le mur du fond disparaît révélant le Sans-Visage perché sur une chaire d'onirôm. Sous son étrange manteau métallique, on

Les enfants d'Oblivion

Le prix du voyage. Quelque soit l'attitude des PI, Théophras reste "à l'abri" du "tarif" qui s'exige pour attendre l'homme. Il faut se débarrasser du harcèlement constant exercé par le Nômage qui s'est installé en contrebas dans la baie. En effet, il y a quelques mois, le Nûtant est venu étudier, accompagné d'une cinquantaine d'esclaves "skums", les

phénomènes étranges générés par l'Océan Chromatique, les Chrysaïdes, et surtout il est venu tenter de percer le mystère de l'émergence des constructions d'Oblivion. Jusqu'à ses dernières semaines, la cohabitation ne posait aucun problème mais pour une raison inconnue de Théophras, voici à une quinzaine de jours que le Nômage ne cesse d'envoyer des commandos "skums" pour investir son Phare. Surpris, les Francs Révéurs sont respectés et rarement importunés, le Sans-Visage ignore les motivations du Nûtant mais désire que les attaques cessent.

Si les PI tentent quoi que ce soit de violent ou de magique pour contraindre Théophras à les amener, il est automatiquement téléporté en lieu sûr par son anneau de Contingence. Le convaincre à nouveau de leur faire confiance n'est que d'être une tâche délicate.

La Baie des Crucifiés

En contrebas des falaises s'étend une vaste étendue désolée que viennent lécher les eaux de l'Océan Chromatique. Un champs de construction inachevées, rejets des créatures sorties trop tôt du giron maternel. Dans ce paysage de cauchemar brûlent d'éternels braseros autour desquels dansent d'inquiétantes serpentes, houettes au pied de dizaines de croix portant des corps mutilés et sanguinolents.

La communauté des "skums"

C'est ici qu'un puissant Nûtant a déployé quelque temps afin d'étudier les phénomènes émergents de l'Océan Chromatique. En effet, cette étrange créature, monstrueuse montagne de chairs adipeuses dissimulée sous d'amples robes couleur de nuit fait partie de la caste des Nômagés. Ces impressionnants sorciers possèdent une parfaite maîtrise de leurs pouvoirs grâce aux Euryales, de splendides Méduses Circéales indispensables moyens de canaliser la magie en Oblivion. (cf O p 32

Arrivé il y a 6 mois, le Nômage tente de percer le mystère de l'émergence spontanée des "bâtisses" d'Oblivion, un événement peu courant (1 ou 2 fois par an) sur toute la circonférence de la Cité-Continent qui survient uniquement lors d'une grande "marée". Or, il y a peu, quelques nouvelles "constructions" sont apparues et le Nômage est venu les étudier.

Il est par ailleurs accompagné de 50 esclaves "skums", abominables hybrides d'êtres humains et de monstres marins. Ils obéissent aveuglément à leurs Maîtres. Les "skums" sont des créatures totalement dégénérées qui passent le plus clair de leur temps libre à organiser des jeux cruels et des rituels impies où ils torturent tout ce qu'ils trouvent (à défaut, un d'entre eux, après les avoir crucifiés sur de gigantesques croix barbelées).

Ils n'attaqueront les PI que sur ordre express du Nômage, mais si ces derniers établissent un campement non loin, il est fort probable d'un petit groupe de "skums" tentent d'enlever un PI pour se livrer à leur activité préférée.

Le noeud de l'intrigue.

La cohabitation entre le Sans-Visage et le Nômage se déroulait dans une indifférence mutuelle jusqu'à l'arrivée 15 jours plus tôt de Perséone, une superbe Tisseuse de Destin. Ces Nûtants humanoïdes d'une beauté stupéfiante ne vivent que pour la séduction et la manipulation, poussant des êtres naïfs à des actions dangereuses, les entraînant dans des jeux où ils perdront jusqu'à leur vie ! Ainsi, Perséone, après avoir tenté en vain de séduire Théophras quelques années plus tôt (le le avait juré de revenir se venger), a décidé de jeter son dévolu sur le Nômage trouvant enfin une occasion de restaurer son honneur bafoué et de châtier le Sans-Visage. Elle a utilisé ruses et calomnies pour convaincre le Nômage de s'emparer du Phare. Ce dernier, tiraillé entre ses recherches et le désir que Perséone a éveillé chez lui, lance régulièrement des raids furtifs de "skums" contre la demeure de Théophras.

Le Nômage n'appréciera pas que les PI viennent fourrer leur nez dans ses affaires et s'ils insistent, leur enverra une vingtaine de "skums" en guise d'avertissement. La Tisseuse, de son côté, s'arrangera pour entretenir le conflit et contrecarrer toute tentative de discussion. Cependant, si les PI font preuve de talent, Perséone changera de tactique en tentant de séduire l'un d'entre eux, lui faisant miroiter l'objet de ses desirs, les plus intimes, un ordre de sur mesure ses charmes. Selon la technique habituelle du Nûtant, la victime devra alors se rendre quelques "petits" services comme se baigner dans l'Océan Chromatique, aller jouer avec les étranges enfants qui rôdent depuis peu alentour (cf Paragraphe suivant), etc.

Sacquitter du prix exigé par Théophras.

Le tem... oue contre les P... surtout s... un d'entre eux est un gangréné) et il ne semble pas y avoir dans l'urgence d'autre moyen pour localiser Schisme que de passer par Théophras. Afin d'obtenir que le Sans-Visage les conduise à Schisme les P... doivent s'acquitter impérieusement de la mission qu'il leur a fixée : s'arranger pour que le Nômage cesse définitivement ses tentatives d'assassinat.

Pour cela les P... disposent de deux schémas d'action :

- soit ils décident "d'éliminer" le problème en massacrant le Nômage et ses créatures ainsi que la Tisseuse de Destin. C'est la solution la plus directe mais cela risque de poser quelques soucis aux P... d'alignement bon et comp... quera par la suite les affaires des P... quand ils comparaitront devant Schisme.

- soit ils comprennent que la source réelle des ennemis n'est pas le Nômage lui-même mais plutôt la Tisseuse de Destin qui tire les ficelles dans l'ombre. À partir de là les P... ont encore le choix entre une solution vio... tuer la Tisseuse ou tenter de la "détourner" sur l'un d'entre eux en lui montrant qu'ils constituent des cibles bien plus intéressantes. Quelle que soit l'option choisie par vos P... dès que le Nômage n'est plus sous l'influence de la Tisseuse ce dernier priera bagages.

Pour Théophras peu importe le moyen par lequel les P... sont parvenus à se débarrasser du Nômage. Après s'être assuré de leur succès il tiendra sa promesse et les emmènera chez Schisme.

Petit Interlude pour Ravageurs et gangrène...

Tandis que les P... tentent de démêler l'écheveau dans lequel ils sont impliqués un petit groupe d'enfants erre non loin du Phare et de la Baie... sagit de trois Ravageurs chargés de reconnaître les lieux afin de préparer un assaut futur contre Schisme. L'Écorcheuse est pressée d'en finir et multiplie ses objectifs. Elle a envoyé des Ghôraghasias écumer les sous-sols d'Oblivion afin de déboucher S... et cherche un moyen de localiser Schisme.

Les Ravageurs sont prêts à massacrer les "skums" et à propager la gangrène mais ils n'agissent pas avant 1 ou 2 semaines ils attendent l'arrivée de l'armée menée par l'Anchurus.

Il bre aux P... de décider de la conduite à tenir : organiser un raid contre les Ravageurs prévenir Théophras ou ignorer cette menace.

Dans les griffes du Dragon d'Onirîom


Dans un lent bruissement métallique le Sans-Visage dépoe sa silhouette meurtrière invitant les P... à le rejoindre dans la chaire d'Onirîom. Quelques marches à peine et les voilà réunis.

Soudain le souffle du large sur leurs joues le choc des embruns corrosifs sur leur peau. Ils ont été té... portés sur une terrasse face à l'Océan Chromatique. Théophras se dirige alors vers un superbe oniride dressé au bord de la falaise évoquant un orgue tronqué. Tandis qu'il s'approche des faisceaux lumineux surgissent des "lumières" de l'instrument. Puis le Sans-Visage se met à caresser les r... de l'orgue. D'étranges vibrations viennent dévorer l'air tel une musique vivante, et...

Soudain dans une gerbe d'eaux multicolores une créature gargantuesque vient envahir tout le champ de vision. Elle étend ses ailes couleur de nuit étoilée tandis que sa gueule titanesque exhale d'improbables effluves emmêlés d'écume. Un Dragon d'Onirîom ! La créature radiante de puissance et de magie fixe instantanément ceux l'ont dérangé puis dans un geste d'une incroyable magnificence tend une patte gigantesque. Théophras sans plus de cérémonie invite alors les P... à s'installer entre les griffes du Dragon.

La où la Fouie dévore la Raison...

Par les interstices séparant les colossales articulations du Dragon les P... perçoivent une vision karéidoscopique de l'Océan Chromatique : formidables tempêtes où les eaux corrosives et polychromes s'évalent en colonnes liquides puis les torrentielles défilant les lois de la gravité étranges structures opalescentes surgissant des flots pour s'effondrer aussitôt. Une odyssée dans les contrées les plus éloignées de la logique et de la raison. Soudain la créature infléchit sa course et pique droit vers les flots. Elle resserre son étreinte pour protéger ses "passagers". Le choc brutal de la plongée quelques gouttes d'océan s'infiltrent entre les phalanges. Puis flottant entre deux eaux à l'abri dans son écrin de magie pure l'impressionnante masse du Nergalon. Le pa... s de l'incarné du Chaps. Le Nergalon est une formidable bâtisse issue des rêves morbides du Dieu Nerga, divinité des M... La forme d'un crâne de titanesque.



Le dragon, un crâne humanoide aux yeux et aux dents de gemme gravée de milliards d'arabesques runiques en perpétuel mouvement. Après avoir franchi une invisible "bulle" de protection (sphère de force contrôlée par Schisme) le Dragon dépense les PJ à la lisière de l'impressionnante bouche sertie de gemmes puis repart vers la surface.

L'intérieur, aménagé dans l'extraordinaire voûte crânienne s'organise en un formidable labyrinthe de salles cubiques parfaitement dentées et sans cesse (il s'agit d'un sort de *Labyrinthe*) on ne va pas à Schisme, c'est Schisme qui vous fait venir à lui. Seuls de puissants sortilèges pourront vaincre le dédaigneux. En revanche si les PJ sont accompagnés par la Tisseuse de Destin ils seront immédiatement téléportés face au trône de Schisme. Si les PJ ont tué la Tisseuse Schisme les laissera errer quelque temps et combattre d'autres Tisseurs (Ld4) qui rôdent dans le labyrinthe.

En effet, les Tisseurs de Destin, de par leurs particularités constituent des éléments idéaux pour propager le Chaos et sont, par essence affilés à Schisme. Ce dernier ne les considère pas comme "ses" créatures reste néanmoins préoccupé par leur devenir.

Face au Chaos

Reposant sur un fantastique trône d'onyx, un colossal bouffon de cour, fardé de cendres et de sang contemple les PJ d'un sourire carnassier et dément. Schisme, le Seigneur des Avénations a choisi d'apparaître sous sa forme véritable.

N'oubliez pas que l'objectif principal des PJ est de convaincre Schisme de saluer à Sinsem, la et éventuellement d'obtenir des indices sur la gangrève. Après tout ils sont au cœur de l'un des rêves incarnés du dieu Nerga.

Cette tâche va s'avérer particulièrement délicate. En effet à l'image de l'Océan la Folie de Schisme répond à un cycle aléatoire qui le transforme en interlocuteur imprévisible et déroutant. Autant plus qu'à chaque modification d'humeur il change d'aspect. Quel que soit l'argumentaire développé par vos PJ l'Incarnin du Chaos n'y sera sensible que si ces derniers se montrent aussi fous que lui.

En pratique pour réussir cet entretien laissez les PJ tenter d'expliquer les motifs de leur venue et de convaincre l'Incarnin et tirez un fois par minu-

te l'd6 pour savoir dans quelle phase se trouve Schisme. À chaque phase l'Incarnin impose une épreuve qui rapporte un certain nombre de points. Tout refus entraîne un malus de 1 point. Ramener la Tisseuse vivante entraîne 1 point de bonus.

Vos PJ ont le droit à cinq "phases" et doivent totaliser au moins 3 points pour que l'Incarnin daigne écouter leurs arguments. D'emblée Schisme n'est favorable ni à Écorcheuse ni à Sinsem, la. Néanmoins, désireux survivre il sera sensible au risque de destruction totale représentée par l'Incarnin du Mal. Si doit faire un choix il penchera malgré tout vers Sinsem, la mais encore faut-il que vos PJ le pousse à intervenir (roleplay et compétences associées). Dans ce cas il sera d'une aide précieuse pour l'affrontement final.

Si les PJ se révèlent brillants et totalisent 5 points Schisme sera acquis à leur cause et réapparaîtra au moment opportun.

La Folie Cyclique de Schisme

1 et 4 - Phase " Normale "

Schisme écoute attentivement les PJ. Il sera sensible à des arguments logiques et notamment au fait que Écorcheuse veut éliminer Si vos PJ se révèlent clairs et convaincants (roleplay et compétences associées), ils gagnent 1 point.

2- Phase Paranoïaque.

Une énorme masse de l'Incarnin s'organise soudain en un vénérable dragon. Il fixe les PJ d'un air soupçonneux et leur demande à voix basse, de bien vouloir lui prouver qu'ils sont des êtres vivants et non des fantômes. Il le fait en démontrant qu'ils sont incapables de traverser les murs, qu'ils sont faits de chair et de sang. Laissez vos PJ rivaliser d'imagination et attribuez leur 1 point si sont été brillants.

3- Phase Délirante.

L'Incarnin se couvre soudain à grande vitesse de centaines d'orifices buccaux et n'est bientôt plus qu'une informe sculpture de dents et de lèvres s'exprimant toutes ensemble. Il demande alors aux PJ de s'envoler pour lui apporter un objet incongru (au choix) introuvable en ces lieux. S'ils parviennent à satisfaire Schisme en créant une réplique de boue en dessinant l'objet ou autre ils gagnent 2 points.

5- Phase Maniaque.

L'Incarnin se met soudain à chanter tout en prenant l'apparence d'un méphiste. Et après deux ou trois proesses il se campe devant les PJ et leur pose l'énigme suivante à résoudre avant le passage à une nou-

Les enfants d'Oblivion

ve e phase "Je suis là. Sans être là. Jamais présent. Toujours absent. Je suis parti. Rien ne m'arrêtera. Qui suis-je ?" La bonne réponse (le Temps) donne point.

6- Phase Psychopatique

De la masse informe une gigantesque main bourgeoise soudain se saisissant d'un Tisseur de Destin passant par là "écartele et le dévore". Il impose cette fois-ci un combat au premier sang entre deux Pl. Se battre jusqu'à ce que Schisme arrête le combat lorsque 50pv auront été perdus apporte point.

Les Crocs du Nerga.on

À l'issue des épreuves précédentes destinées à prouver que les Pl étaient des interlocuteurs valables, ces derniers pourront questionner Schisme à propos et recueillir les notations suivantes :

- L'Incarné du Chaos sait qu'une étrange maladie ravage Oblivion et il en est particulièrement satisfait puisque ce a contribué à propager une certaine forme de Chaos. Il en ignore l'origine exacte et ne connaît aucun moyen de la maîtriser. Néanmoins, ses Pl évoquent l'hypothèse d'un lien avec la Pierre de Nerga. Schisme lui a donné cet indice à l'Écorcheuse quelques années plus tôt.

L'Incarné ignore tout du "Vrai Monde" et de ses liens

De même, il n'a jamais entendu parler de Chiaroscuro.

Pour laisser repartir les Pl, il imposera que l'un d'entre eux au moins lui démontre sa propre folie. Pour cela, il leur propose une étrange partie de cartes, une sorte de "bataille" en trois manches gagnantes mais avec "le jeu de Cartes Merveilleuses". Nous vous conseillons de s'muer cet épisode avec un véritable jeu de cartes afin de matérialiser cet incroyable défi remporté uniquement par la carte emprisonnement par une "paraisie". Schisme lui-même n'est pas affecté par les résultats des cartes.

Il laissera également les Pl parcourir les "crocs" du Nerga.on, petites saletés taillées dans les énormes gemmes composant les "dents". Deux pièces retiendront particulièrement leur attention :

Une minuscule cavité tapissée d'une fresque représentant un Dieu maéfique répandant machines et machines sur un monde déroutant. Au centre, l'emplacement pour un pierre d'oniôm. Vivre et pour cause

c'est de là que vient la Pierre de Nerga, actuellement en possession de l'Écorcheuse à l'origine de la gangrène.

Mais surtout, à l'ors qu'ils traversent les ruines d'une sale désertée, ils découvrent un portail effondré, un ancien Seuil vers le Plan Négatif. Et Grisoix se met à hurler alors que la Matrice enrustée dans son thorax, se met à pulser d'uneueur rougeoyante.

Des éclairs de conscience traversent à l'ors, l'esprit des Pl. Une jungle du "Vrai Monde", les vestiges de l'empire d'une immense liche, le visage d'Anthéos, un lieu de ténèbres absolues (le Plan Négatif). La Matrice donne la voie, les Pl viennent de retrouver la piste de Chiaroscuro !

En effet, ils sont au cœur de l'incarnation des rêves de Nerga, divinité associée au Plan Négatif. En passant près d'un ancien Seuil, la Matrice a recueilli le "signal" de la Clef-des-Songes qui semble située dans ce plan maléfique.

Épilogue

Que les Pl aient réussi à convaincre Schisme ou pas est un événement décisif pour la confrontation finale. L'Acte VIII, L'Incarné du Chaos révèlera sa décision aux Pl avant leur départ, mais il se réserve secrètement le droit de changer d'avis si on a tournure des événements. Si, intervient, ce sera au moment de son choix sans autre concertation avec ses alliés.

Mais pour l'heure, les Pl ont retrouvé la trace de Chiaroscuro et le dernier espoir de disposer d'une puissance suffisante pour s'opposer à l'Écorcheuse renaît.

Ils peuvent ainsi contacter Sinsemilia en utilisant un Mirror d'Audience ou choisir de rejoindre cette dernière dans son refuge.

L'Incarné du Bien se réjouira de savoir que le dernier fragment de Chiaroscuro soit localisé et incitera les Pl à partir en quête le plus tôt possible. Sa possession pourrait inverser le rapport des forces. Une maîtrise à présent la transmigration et propose aux Pl de les renvoyer dans le Vrai Monde.

ACTE VII : LE SECRET D'ANTHEOS

Amère Anthéone

C'est la brûlure d'un soir
matinal qui révèle les PI

En cette saison des Souffles
Ardents, l'air est déjà chaud et cuit les herbes
folles dans le jardin du presbytère où leurs corps
sont allongés. Odeur d'encens. La chapelle désacra-
lisée où vit Malathor. Anthéone ! Les PI sont de retour
dans la Cité Sainte

Le pa ad n est dans son jardin assis sur un banc
les yeux dans le vide. Il réagit à peine à l'appari-
tion des PI car son fils, Va kan, est mort. Pour tou-
jours. En effet, les prêtres de Justicaar, comme
tous les autres, ont refusé de le ressusciter. " On
ne ressuscite pas un gangréné ! ont-ils annoncé. " Il ne
serait pas guéri, il ne ferait que revivre son agonie et contami-
ner de nouveaux innocents. Par le Fer et le Feu, soit courageux
Malathor vient plutôt avec nous des dizaines de chevaliers du
Jugement partent dans les grandes villes de l'Empire pour instau-
rer des quarantaines. Réjouis-toi, notre Ordre est plus utile et puis-
sant que jamais.

Ma athor a refusé. Le pa ad n est anéanti de sentiments
contradictoire envers son Ordre.

Aussi il ne prêtera qu'une oreille distraite aux PI. À
moins qu'ils lui parlent de Charosuro et de leur vision.
Car ces mots " Anthéos liche jungle " lui évoqueront
aussi tôt, comme à tout chevalier du Jugement, le mythe
de " Brûmazaar la contrée-où-la Mort n'existe pas.

En effet, la légende raconte que Brûmazaar était jadis
une contrée maudite des jungles du sud, où les morts
revenaient librement sur la terre. L'archlche Azelmark y
avait l'une de ses retraites secrètes. Mais Anthéos, le fon-
dateur de l'Ordre de Justicaar, y déclencha et anéantit au
terme d'un combat homérique. Cet événement fut la
première grande marque de l'essor du culte. Des années
plus tard, Anthéos décida " d'éradiquer " la contrée
damnée de Brûmazaar en effaçant des cartes. Elle
fut masquée par des sorts et ses ruines aban-
données à la forêt. La Clé-des-Songes y
serait-elle cachée ? Si les PI enquêtent sur
Brûmazaar ils se heurteront à un mur
pas de références géographiques
divinations " obscures " etc.

Mais Malathor soudain étreint, ne renonce pas. Il
emporte tout l'argent dont il dispose et s'absente plu-
sieurs heures, si les PI le pestent. Il va à l'Oratoire du
Jugement. Il revient le soir la voix tremblante. " Je sais où
est Brûmazaar. Nous partons au plus vite. Par nous.
Ma athor entend lui et le cadavre de Vaikan, préservé
par un sort de préservation des morts ! Il est prêt à voyager
avec les PI mais ne révélera rien de plus.

Que s'est-il passé ? Utilisant son rang, la corruption et
les menaces. Ma athor a fouillé la bibliothèque secrète
de l'Archonte lui-même et déniché une carte de
Brûmazaar. Seule une enquête poussée permettra t aux
PI d'apprendre cela. Son âme de pa ad n est sur le fil du
rasoir mais qu'importe, seul compte le désir de " rame-
ner " son fils. Il a laissé la carte et mémorisé l'empla-
cement. Pour s'y rendre les PI vont devoir partir avec lui
ou lui extorquer le renseignement.

Brûmazaar est dans les jungles du sud. S'y rendre par
les airs est la seule solution, sept jours suffisent, gon-
dolière hippogriffe. Mais que traverser les forêts
demandera t des mois.

Les PI ont intérêt à s'équiper avant de partir, surtout si
certains sont gangrénés. Dans les temples, ils trouveront
à vendre une baguette de neutralisation du poison (24300po
53 ch.) un " amulette de cauterisation " (7500po), 4
potions et 60 parchemins. Si les choses ont mal tourné
avec Ma athor. Il loue un hippogriffe et part de son côté.
S'est avec eux il emporte un parchemin " emprunté
à son Ordre : orientation guérison suprême x3, rappel à la vie.
Lorsque les PI sont prêts, ils peuvent s'élancer pour un
dernier voyage. L'heure est venue d'achever la Quête mi-
litaire de Charosuro.

La jungle du Seigneur Penitent

Les PI traversent tout l'Empire en quelques jours. Si s
font des escales, ils découvrent les effets de la gangrène
dans d'autres parties du monde. Mais bientôt, le climat
change. Un air chaud et humide remonte jusqu'au bas-
tillage en teck de la gondolière, charriant odeurs d'hu-
mus et essaims de moustiques. Au-dessous, la civilisa-
tion a cédé la place à une jungle interminable des kilo-
mètres d'enfer vert recouvrant montagne et vallées.
Le site exact de Brûmazaar est solé (on passe sans le
voir, un sort lège fait dévier de sa route) si on ne

Les enfants d'Oblivion

connaît pas sa position. Mais Malathor (ou les PI) guidés par les étoiles et d'autres repères cryptiques finissent par découvrir une montagne solitaire mangée par la lune et la brume. Le ciel semble y venir à la rencontre de la terre, mêlant ses nuages aux faîtes brumeux des séquoias géants et noyant le paysage dans l'incertitude. La lune environnante (et de Détection DD 5) est constellée de runes sur des kilomètres. Brûmazaar la "Contrée-où-la-Mort-n'existe-pas" ressemble à un fantomatique "bout du monde" étouffé par les insectes et la pluie fine qui s'insinue dans le moindre interstice.

La montagne forme un "U" enfermant une vallée encaissée, cachée par la brume. À l'entrée, une tour

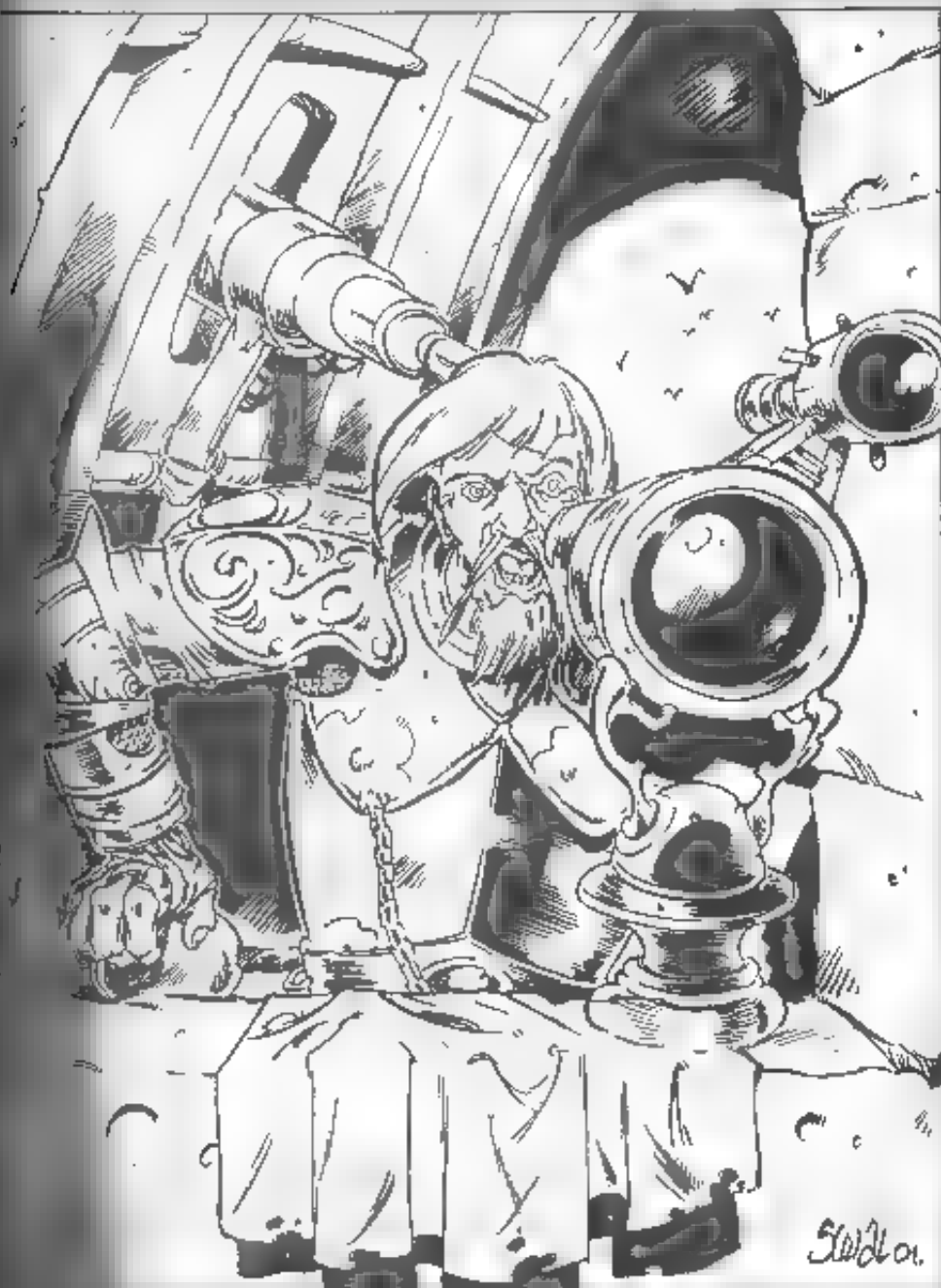
solitaire monte à garde, hérissée de télescopes et de longues-vues.

Une seule personne habite cette tour : le chevalier Dunkhan, gardien sacré de Iusticaar et 13e Seigneur Pénitent de Brûmazaar. Les Seigneurs Pénitents forment une branche secrète de l'Ordre de Iusticaar, composé d'un unique représentant par génération. Lorsque son temps est venu, celui-ci fait vœu de solitude, renonce à sa vie passée et devient le gardien de Brûmazaar jusqu'à sa mort. Son rôle est de surveiller la contrée maudite, de s'assurer que le Maqu y règne ne se répand pas au-delà et d'empêcher d'éventuels hérétiques d'en percer les secrets.

Dunkhan utilise ses télescopes, une boule de cristal et des aigles dressés pour surveiller les abords de Brûmazaar. À moins que les PI n'aient pris des précautions magiques, les repères lui viennent à leur rencontre montés sur son griffon de guerre.

Cette rencontre est très similaire à celle du "chevalier dragonique" dans Acte V. À ceci près que Dunkhan est perturbé par son isolement. Il est partagé entre le désir de renouer un contact humain et celui d'entraver toutes incursions. Ses PI sont capables de jouer sur du veurux : le combat est évitable. Dunkhan leur propose alors de séjourner chez lui "s'ils promettent de ne pas s'aventurer au-delà".

Le Seigneur Pénitent vit dans l'austérité. Il connaît l'existence de la gangrène (par sa boule de cristal) et est content d'être épargné. Ces seules "amis" sont les Oungans, une tribu évangélisée par son Ordre qui vit loin au sud et révere le chevalier. Il les soigne grâce à son Bâton de soins. 15 chasseurs Oungans sont régulièrement en visite chez lui. Ils sont



vêtus de hardes. En tant que prêtres de Justicaar, mais ne sont pas arriérés et peuvent fournir des renseignements aux PJ (compétences et *roleplay*). Leur seul défaut est de vouloir sans cesse toucher leurs cheveux (eux ont la peau glabre) ou leur équipement. Leurs légendes prétendent que

- Brûmazaar fut un empire maudit mille ans auparavant. Le royaume d'Aze

Six Portes. Ses infirmités ont décimé les peuples de la jungle. Puis un Grand Homme (Anthéos) et ses missionnaires sont venus et ont vaincu la malice.

- La contrée est cependant toujours maudite. Les Ounganns disent que la Mort n'y a pas cours. Les shamans vont y parler avec les esprits et prétendent que si on enterre un corps dans le sol de Brûmazaar, il reviendra le lendemain. Ce genre de rituel est interdit par la tribu.

- Des Mohwand s, sortes de "vampires" vivraient dans les ruines de la vallée brumeuse. Le jour, ils se tiennent jusqu'aux villages Ounganns et enlèvent des proies pour les dévorer la nuit. Les hommes chez Dunkhan forment une chasse-partie censée les exterminer.

- Il ne faut jamais séjourner dans la vallée de Brûmazaar après le coucher du soleil. Des horreurs et des spectres s'y promènent librement, notamment un "dragon" (une hydre zombie) et un fantôme bataard armé d'une terri-

Dunkhan confirmera ces faits, en grommelant. Il est dans sa tour pour monter la garde, ne veut pas savoir ce qui se passe dans la vallée. "du moment que rien n'entre ni ne sort". Les PJ devront tromper sa vigilance. Notez que s'ils l'affrontent, les Ounganns deviendront leurs ennemis et les traqueront dans la jungle (de jour).
Dunkhan ex-chevalier draconique. *Guerrier* 2, pv 104.
Griffon pv 65.

Chasseur Oungann (15) Combattant humain 2 pv 15

Anthéos

Un peu plus de mille ans auparavant, Anthéos déclara son archaïque et fondait la cité sainte d'Anthéone. L'augmentation du nombre des croyants propulsa alors le Dieu Justicaar dans les

hautes sphères célestes. C'est ainsi que Justicaar se vit confier le Jugement d'Oblivion, qui le conduisit à fragmenter la Clé Châtroscuro (cf. O p 2).

La fin de Malathor ?

Tôt ou tard, Malathor entend parler de la "résurrection" des morts et fausse compagnie aux PJ. Il va enterrer le corps de son fils dans la vallée maudite, et attend toute une nuit. Au matin, le cadavre de Vallon s'anime sous la forme d'un immonde zombi et Malathor le tue de ses mains, avant de perdre l'espoir et la raison. En fonction de leurs actions, les PJ peuvent apprendre tout ou partie de cet épisode. Quoiqu'il arrive, le paladin disparaît ensuite. Son devenir restera un mystère, jusqu'à un prochain scénario de la campagne d'Oblivion.

Ce que la légende ne dit pas, c'est que le dieu proposa d'installer la garde d'un fragment à son premier Archonte Anthéos. Une telle confiance allait de soi, et pourtant Anthéos ne résista pas au pouvoir tentateur. Protéger de tout la Clé-des-Songes devint son leitmotiv. Devenu paranoïaque, il abandonna son règne pour un pèlerinage secret en un lieu où personne ne le retrouverait. Brûmazaar, la contrée de ses premiers exploits.

Là, l'homme s'irréparablement assassina ses derniers suivants (qui devinrent des tantômes) pour demeurer seul à braver la solitude. Mais, au lieu d'être en sécurité, il mourut après, et se transforma également en fantôme.

Depuis, Anthéos refuse d'admettre qu'il est mort et poursuit une vie errante, persuadé que les "changements" qui l'entourent sont des épreuves imposées par son dieu. Ainsi, il erre la nuit dans les ruines en "chassant" d'autres morts-vivants qui ne repoussent pas, il conserve des sorts "de contact" (qui restent inefficaces). Il se méfie des démons déguisés en chevaliers (Dunkhan, etc).

Il vit dans et autour la dernière demeure d'Azal-Liark, la Pyramide de la Lune. Cette pyramide abrite en effet un portail vers une portion soignée du Plan Négatif, l'univers des morts-vivants, responsable de tous les effets étranges rencontrés dans la Contrée-où-la-Mort-n'existe-pas. Ce portail s'ouvre chaque nuit, libérant les tantômes d'Anthéos et de ses anciens suivants, chaque matin il se referme en se rappelant.

Anthéos est un formidable adversaire qui dispose en outre d'une arme connue des PJ, une épée Dame d'Ombre. Elle a été confiée à l'Archonte en même

Les enfants d'Oblivion

temps que Chiaroscuro après la "chute" d'Oblivion et le fantôme peut la manier (cf. Ol p 54 sans les Extases). Au total, les Pl disposent plusieurs façons de vaincre Anthéos : éliminer définitif, l'occuper pendant qu'ils s'emparent du fragment de Chiaroscuro (dans la portion solée du Plan Négatif) ou libérer l'âme de ses anciens suivants qui s'occuperont du fantôme à leur place. À vous de leur faire découvrir ces possibilités en fonction du "roleplay" et des réactions de cet étonnant personnage.

L'emprise des ténèbres

Les ruines de l'ancien temple d'Azel-Liark s'évalent au cœur de la vallée encaissée. Les Pl doivent progresser dans la touffeur morte de la jungle parmi les brumes opalescentes et le crissement continu des insectes. De part et d'autre du sentier, certains arbres séculaires déploient de gigantesques ramures phosphorescentes constellées çà et là d'étranges fleurs lumineuses. Se rendre dans la vallée demande 4 heures. Du coucher au lever du soleil, elle est sous l'influence du Plan Négatif : quiconque y meurt revient sous forme de zombie le lendemain matin toutes les armes et objets perdent leurs bonus d'altération (ex. une épée +2 devient +, sans changer ses pouvoirs, une armure + est toujours magique mais sans +, etc.). Les rencontres dépendent de la période : 20%/h d'encre bleue pour 35%/h la nuit.

Jour (1d10) : 1-2 ours monstrueux, 3-4 hyènes, 5: hydre zombie, 6-7-8 serpents variés, 9: "tendriculos", 10 gelée noire.

Nuit (1d10) : 1-2 Anthéos, 3 fantôme d'un ancien suivant, 4 hydre zombie, 5-6: "dô wight", 7-8 "Id3 wight", 9-10 "Id6 ombres".

A : Ruines

Rien d'intéressant hormis des vestiges témoignant de la cruauté des antiques habitants.

B : Ancien palais

C'est ici que reviennent chaque nuit les "Mohwands", une tribu de 30 "wights" qui organisent de sanglants sabbats où leur chef multiplie les sacrifices humains. Il porte une double-hache orque "Maudite Sanglante" +3 "Wight", 30) - pv 26.

C : Caverne de l'ours monstrueux

Un ours monstrueux (M) habite la caverne.

Ours monstrueux

D : Territoire des hyènes

Elles sont attirées à par les cadavres abandonnés par les Mohwands et ne sortent qu'en journée.

Hyènes (12) : pv 13.

E : Chapelle de Justicaar

Chaque nuit, les fantômes y revivent leur antique tragédie (20%/heure de les observer). Dans un silence spectral, on y voit Anthéos lancer un sort à un groupe de 5 chevaliers du Jugement. Un jet de Connaissance des sorts (DD +5 révèle un commandement supérieur et l're sur les lèvres d'Anthéos (DD 0) donne "combattez-la"). Les chevaliers s'éloignent alors épouvantés, comme s'ils marchaient malgré eux vers quelque funeste destin. L'explication : l'Archonte a ordonné à ses suivants d'attaquer l'hydre zombie qu'ils ont mis en pièce.

F : Hydre zombie

Cette création d'Azel-Liark erre 20% du temps hors de son antre. On trouve ici les os et l'équipement des anciens suivants d'Anthéos. Si les os sont *bénis* (dern sort) et enterrés en sol consacré (idem *consécration*) ou dans la chapelle de Justicaar, les âmes des fantômes sont libérées. Lors de la prochaine manifestation d'Anthéos, ils apparaîtront 1d4 rounds après lui et l'emporteront alors en enfer abandonnant son épée derrière eux.

Hydre zombie, 10 têtes : pv 25.

La Pyramide de la Lune

Cette pyramide à degrés décorée de fresques démoniaques est construite dans une pierre noire au contact étrangement glacial. De temps à autre, un éclair jaillit des nuages et vient dans un crépitemment en frapper le sommet.

L'archevêque Azel-Liark, Seigneur des Six Portes, en fit l'une de ses retraites. Son symbole, un serpent rampant sur une lune, est régulièrement reproduit.

I : Jardin expérimental

Il abrite des espèces inconnues, dont un "tendriculos". Au centre, un pentacle conjure automatiquement un animal tous les 3 jours pour le nourrir (1 DV).

"Tendriculos" - pv 94.

2 : Entrée

Les mots "vade retro" furent gravés en divers langages sur le sol par les premiers missionnaires de l'Église pour décourager tout humanoïde. Deux mètres plus loin, un *Symbole de sommeil* est gravé sur la voûte affectant toute créature passant au-dessous.

3 : Gelée ocre

Ce monstre a été domestiqué et attiré par les proies faciles régulièrement prises au piège du *Symbole de sommeil*. Le *v* est immunisé.
Gelée ocre (pv 80)

4 : Second avertissement

"Vade retro" est encore écrit sur le sol. Dans la pièce suivante, les missionnaires ont placé l'illusion permanente d'un tas d'or cachant un *Symbole de discord* et un piège destiné aux pilleurs de tombes.

5 : Dernier avertissement

Un dernier "Vade retro" est gravé devant cette double porte en pierre ornée d'anneaux en bronze reliés par une chaîne cadenassée en mithral (serrure DD 25, piège à armelle FP 10, Foule DD 21, Désamorçage DD 25 +14 à distance / Id4pv + poison Essence d'Ombre). Une fois la chaîne retirée, il faut pousser la porte et non tirer sur les anneaux, qui portent un *Symbole de mort* (75pv).

6 : Pièces en ruine

Elles sont ornées de vestiges variés (20% d'y rencontrer un golem de chair que l'archiche employait comme esclave ; il y en a 6 en tout).
Golem de chair (6) (pv 47)

7 : Hall d'audience

Il est orné d'un trône encastré dans un gigantesque squelette de dragon (*flétrissure* 15d8 /2 si Id5 DD 25 pour quiconque s'y assoit). Huit squelettes en habit d'apparat encadrent la pièce, deux sont des moines. Un porte un anneau *majeur de résistance élémentaire feu*.
Morgh (2) (pv 9)

8 : Laboratoire de création

Dimondées, cuves de formol abritent les restes d'humanoïdes formant les golems (30% d'en rencontrer un vrai, dissimulé parmi les "ébauches"). Une cache secrète (Foule DD 25) abrite un *Scarabée de bannissement des golems*, et un *Manuel de santé corporelle* (+4).

9 : Régénération des golems

Les éclairs qui frappent la pyramide sont canalisés dans cette pièce aux murs de terre où ils rebondissent pendant 10 rounds avant de se perdre dans le sol (0% toutes les 10 min qu'un éclair arrive ;idem sort 10d6pv). Les golems ont l'habitude de s'y placer pour régénérer (40% d'en rencontrer un).

10 : Bibliothèque antique

Elle contient des dizaines de livres (dont un *Livre de Vies Ténébreuses*, et un *Tome de compréhension* +4), maintenus par des cales en forme de squelettes miniatures. Si un livre quitte la pièce, les miniatures se transforment en squelettes armés et attaquent le voleur ; ils ne peuvent pas être "repoussés".
Squelette miniature (50) (pv 7)

11 : Portes secrètes

Elles sont toutes piégées pour s'abattre sur celui qui les ouvre (FP9, pas de jet d'attaque, 1d6, et de Réflexe DD 18 /2, Foule DD 20, Désamorçage DD 25).

12 : Salle des portes dimensionnelles

Le pentacle au centre confère une Protection contre le mal permanente.

"A" permet de faire venir une créature du plan des ombres (10% par round d'attirer un "shadow mastiff" ; on se tient à moins de deux mètres).

"B" fonctionne comme une sphère d'annihilation. Fixe.
- "C" est brisé, ne fonctionne plus.

- "D" téléporte toute personne qui la franchit dans le palais des Mohwandis.

"E" est gravé d'un mot en lettre de feu ; si on le prononce dans le pentacle, on ouvre un seuil vers les enfers (durée 20 rounds, 5% par round qu'un diable vienne voir ce qui se passe, 1d6 /2, lémure 3, osyuth 4, barbaz 5, érinves 6, hamatula). La sixième porte est le pentacle lui-même, il se transforme chaque soir en puits ténébreux (jusqu'au matin, un seuil vers le Plan Négatif).

Plongée au cœur du Plan Négatif !

Le portail plonge dans une porton isolée du Plan Négatif semblable à une "buisserie" fermée de quelques kilomètres. Ce Plan est l'antithèse absolue de la vie : obscur, glacé, inhabitable, ni air, ni lumière, ni son. Pure "énergie vitale" y est drainée au rythme de 2d6pv/round toute créature à 0pv étant irrémédiablement détruite (pas de résurrection). Ses seuls "habitants" sont les morts-vivants qui puisent ici leur pouvoir de drainage (niveau négatif, etc.). Y survivre est ardu, un sort de protection contre l'énergie négative empêche la perte de pv mais respirer reste un problème (cf. règle de noyade CdM chap 3). Le simple désir de se déplacer suffit à mouvoir son corps, dem. Vol) mais l'absence de repère empêche de se diriger.

Chiaroscuro est prisonnière en ce lieu hostile dans une "chapel" des ténèbres, l'adieu bâti par Azel-Lark. Pour la trouver, les PJ devront recourir à la magie (ex. sort *orientation*) ou à la Matrice qui détecte aussitôt Chiaroscuro dès qu'elle se trouve dans le même Plan. Il faut alors simplement "souhaiter" aller dans la bonne direction, le jeu prend 1d6-4 points à la création, au retour plus de temps passé sur place. Tout être vivant présente ici à 5% de chance par round d'attirer l'attention d'un mort-vivant (tirez 1d4, -1d4 ombres, 2-1d3 âmes en peine, 3-1d2 spectres, 4-1d2 fantômes). On ne peut ni détruire ni commander à des morts-vivants dans le Plan négatif.

La "chapel" des ténèbres n'est visible que lorsqu'on y arrive, c'est une tour d'église de deux étages aux bas

reliefs démoniaques, bâtie sur un énorme rocher irradiant une pâleur grise, il ne reste aucun vestige de civilisation en ce lieu qui sert aujourd'hui de repos au fantôme d'Anthéos. 20% qu'il soit là. Le rez-de-chaussée abrite un autel supportant l'unique copie des "Tables d'Anthéos", une œuvre étourdissante que les PJ pourront emporter. Ils y apprendront la plus incroyable des révélations : comment un être Sojaire dépêché par le dieu Justicaar confia à Anthéos le fragment de Chiaroscuro et l'ultime secret d'Oblivion, les incarnés constituent les quatre aspects de la personnalité d'un même dieu, le Dieu-Céphale Chiaroscuro est la source de son pouvoir divin. Une fois la Clé recomposée, il suffit de la confier à n'importe quel incarné pour provoquer sa "réunification" instantanée avec ses pairs et ressusciter le Dieu-Céphale, ce qui anéantira aussitôt l'Écorcheuse et ouvrira les portes d'Oblivion.

Le 4e fragment de Chiaroscuro est un Triangle de Chair, aux mêmes propriétés que les précédents (cf. Op. p.46). Il est posé sur un autel de crânes au premier étage. Sitôt que les PJ s'en sont emparé et ont quitté le Plan négatif, ils n'ont plus qu'à contacter Sinsemilia via le Mirror d'Audience pour être transmigrés vers Oblivion.

Il est temps, à présent, de relever le plus grand défi que puissent imaginer vaincre l'Écorcheuse et ressusciter un Dieu.

ACTE VIII : AINSI MÈURENT LES INCARNÉS

Quelques heures avant la Fin du Monde..

D'abord, les ténèbres. Puis, retour vers la réalité Brouhaha fébrile, voix martiales et fracas d'armes que l'on affûte. Le décor se précise : la voûte d'une tour d'onyx gigantesque. À côté des PJ, le visage sévère d'une enfant qui a grandi trop vite, Sinsemilia. À son flanc, le porte-ne lugubre, l'âme d'onirisme à la place de son habituelle épée de bois. Derrière, une petite troupe s'affaire en préparation d'un affrontement. L'incarné prend aussitôt la parole pour leur expliquer la situation.

- Les PJ sont au cœur d'un mausolée abandonné non loin d'Alba Secundum, la cité-elle de l'Écorcheuse.

- En effet, les troupes du Mal ayant localisé la retraite de Sinsemilia pendant le séjour des PJ dans le "Vrai Monde", l'incarné du Bien a changé de tact que

Il a lancé des leurreurs à travers Oblivion, des groupes mobiles de pixies polymorphes en Sinsemilia, destinés à disperser les forces de l'Écorcheuse.

Les enfants d'Oblivion

Puis, elle a réuni ces troupes d'élite dans l'espoir d'infiltrer un commando au cœur d'Alba Secundum pour libérer les enfants prisonniers des géôles de l'Écorcheuse et tenter de la détruire.

Sinsemilia n'a aucune nouvelle de Schisme qui semble se terrer dans son palais.

Oblivion est au bord de la rupture gangrène et Ravageurs sont omniprésents et nul quartier ne connaît la paix.

Dès que les PJ communiquent à Sinsemilia ce qu'ils ont appris dans l'acte précédent, l'espoir renaît : dans Chiaroscuro, la source même du pouvoir de l'Écorcheuse constitue également le défaut de sa carapace. Plutôt que de chercher l'affrontement frontal avec l'Écorcheuse, l'est plus judicieux à présent de tenter de réunir tous les fragments de la Clé-des Songes afin de ressusciter le Dieu Céphale. Et même si cela signifie la disparition des Incarnés, Sinsemilia est prête à se sacrifier.

Elle réunit rapidement un conseil de guerre puis élabore un plan d'action qui constitue l'ultime chance pour Oblivion et le monde terrestre de ne pas tomber sous le joug définitif de l'Écorcheuse. Ainsi, Sinsemilia équipée d'un ou plusieurs fragments de Chiaroscuro se verra les performances des PJ afin d'accroître sa puissance, envisage de défier l'Incarné du Mal sur son propre territoire à Alba Secundum. Elle va donc lancer une attaque "aérienne" sur l'Ogritch, la "palme griffue", une immense terrasse ouverte au creux de la "main" formée par la citadelle de l'Écorcheuse qui sert de terrain d'envol et de rassemblement. L'objectif est de forcer l'Incarné du Mal à un face-à-face. Il est peu probable qu'elle résiste à la tentative de détruire et même Sinsemilia et de s'emparer d'un nouveau fragment. L'Écorcheuse n'est évidemment pas stupide et elle est consciente des risques qu'entraînerait la proximité des fragments, elle doit éliminer d'abord les Incarnés et elle le fera certainement : ses propres requêtes à l'abri dans sa citadelle.

C'est à que les PJ interviennent : alors que Sinsemilia attirera l'attention de l'Écorcheuse le plus longtemps possible à l'extérieur, les PJ s'introduiront au cœur d'Alba Secundum via les voies souterraines qu'ils connaissent déjà (cf. O3 p 47-50) pour tenter de rejoindre le N d

de l'Incarné et s'emparer du/des fragments de Chiaroscuro entreposés. Normalement, ces fragments devraient se trouver à proximité des "œufs" découverts par les PJ lors du précédent scénario, car leur pouvoir sert à engendrer les Ravageurs.

Enfin, une fois en possession des fragments, leur aura encore résister Sinsemilia sur l'Ogritch pour les fusonner avec les siens.

Sinsemilia propose ainsi un fantastique "coup de poker" : une véritable opération commando aux enjeux de mission suicide mais dont l'issue déterminera l'avenir de deux mondes.

La Bataille de l'Ogritch

Dominant Oblivion de son immonde si houlette, Alba Secundum semble déchirer les cieux de la Cité de la Nuit de ses griffes démesurées. En son centre, scintillant d'une lueur livide, l'Ogritch étend son immense surface torturée comme une gnoble palme épreuse.

Le plan de Sinsemilia comporte deux actions simultanées dont l'objectif unique est la réunion des quatre fragments de Chiaroscuro et leur fusion pour ressusciter le Dieu Céphale : un groupe fera diversion sur l'Ogritch, son but est de gagner un maximum de temps pour que le second groupe infiltré dans les profondeurs d'Alba Secundum puisse récupérer les morceaux d'artefact. Les PJ peuvent choisir indifféremment de faire partie d'un groupe ou l'autre.

L'Ogritch

Gigantesque terrasse (200x200m) on y accède par les airs ou par un monumental escalier courant sur les murs extérieurs d'Alba Secundum. Au centre, un vaste puits (diamètre : 18m) descend vers les profondeurs de la citadelle. Une grille actuellement ouverte permet d'en obturer le passage.

De part et d'autre, deux impressionnantes trompes d'os sont écarquées par des feux pâles brûlant dans des vasques en pierre. Enfin, d'étranges arbres livides aux racines démesurées jaillissent de loin en loin sur la terrasse de l'Ogritch ("végétation" et rejets peuvent être à loisir exploités pour ce combat).

Il est difficile d'être très simulationniste dans la gestion de cet affrontement de masse. Préférez plutôt le plaisir du jeu et faites évoluer la situation en fonction des actions globales des PJ. En résumé, trois cas possibles :

Les enfants d'Oblivion

1) Leurs actions sont efficaces. Écorcheuse perdra 1/2 de ses forces et Sinsemilia 2.

2) Elles sont moyennes. Écorcheuse perdra 1/3 Sinsemilia 2/3.

3) Mauvaises. Écorcheuse perdra 1/4 Sinsemilia 3/4.

Les forces en présence.

Le Ogrich est en permanence parcouru par des patrouilles de 4d4 orques blêmes de 1d2 ghûraghastas de 1d2 Mangeuses d'Araignées sur place. Lorsque les forces de Sinsemilia débarquent, un orque tente de sonner l'alarme dans une des deux trompes. Si il y parvient, 6 rounds après arrivent 50 orques blêmes, 48 ghûraghastas, 1d3 Ravageurs, puis l'Écorcheuse en personne. Si non, les PJ disposeront de 20 rounds avant l'arrivée des renforts et pourront ainsi préparer quelques parades (fermeture de la grille (Force DD 25), incantation de sorts, dissimulation).

Les troupes de Sinsemilia sont composées pour eux-mêmes de 5 satyres prêts à utiliser leurs flûtes charmeuses, 3 élémères décidées à vivre leur Apothéose pour que triomphe le Bien, un essaim de 10 méphites de l'air et 50 grigs qui tenteront d'immobiliser l'ad-

versaire. Ces tactiques sont inefficaces, laissez les PJ imaginer d'autres choses. Ils ne pensent à rien, les fées feront ce qui est prévu.

Des renforts inespérés.

Si les PJ sont parvenus à convaincre Schisme, ce dernier n'interviendra pas. Sinon, tant qu'il se téléporte sur place, tandis que 5 Tisseurs de Destin escaladent le monumentale escalier. Choisissez un moment dramatique pour rendre son intervention décisive : sauve un PJ promis à une mort certaine, dévie un coup fatal destiné à Sinsemilia.

Dans les profondeurs.

Le commando qui s'infiltre par les canaux souterrains comprend 2 élémères, 5 méphites de l'air et des PJ volontaires. Son objectif est le Nd de l'Écorcheuse (cf O. p.47-50).

Là, Chancraus fait le guet devant l'entrée menant à la salle des oeufs. À l'intérieur, deux ghûraghastas "préparent" les futurs Ravageurs.

Un autel métallique surmonté d'ignobles instruments chirurgicaux, la scène du "cauchemar" initial de l'Écorcheuse, se situe au cœur d'un immense champ d'oeufs renfermant des dizaines d'enfants kidnappés. L'ensemble baigne dans une peur maléfique dispensée par le fragment de l'Écorcheuse, un triangle de ténèbres flottant dans le vide au-dessus de l'autel, les autres fragments éventuels sont sur l'autel.

Le choix des PJ. L'issue de cet épisode est libre par conviction ou par faiblesse. Les PJ influenceront selon leurs actions réelles la situation dans un sens ou l'autre et l'incarnation qui se choisissent d'aider (ou favoriser) l'un d'eux est un choix tentant, et rien ne les empêche de trahir Sinsemilia ou Schisme. L'avenir d'Oblivion dépend d'eux!



De la Cité des-Songes naquit le Dieu-Céphale...

Dès que les P s'emparent des fragments restants, il ne leur reste plus qu'à rejoindre l'Ogritch pour provoquer la fusion et reconstituer Chiaroscuro.

Notez, qu'une fois les 4 fragments à moins de 200m les uns des autres, leur force d'attraction est telle qu'ils ne peuvent plus s'éloigner (quelconque tente de s'enfuir avec un fragment échoue, y compris les incarnés). Quoiqu'il arrive, c'est sur Ogritch que l'avenir d'Oblivion se jouera.

Pour recréer Chiaroscuro, il suffit de mettre les fragments au contact afin que se reforme automatiquement le tétraèdre de la Cité des-Songes et à cet instant :

Les nuages se fient dans les Cieux de la Cité de la Nuit, les secondes s'arrêtent et une vague de puissance envahit le demi-plan. Chiaroscuro s'élève dans les airs. Soudain, à l'instant où un des Incarnés a touché un jour aveuglant remplace la Nuit éternelle d'Oblivion. Le Temps se remet en marche et dans un bruit de tonnerre les incarnés survivants se désintègrent en un extraordinaire flux d'énergie absorbé immédiatement par Chiaroscuro.

Alors, la Cité opère son ultime mutation. Le Triangle de Ténèbres se déforme, matière d'obscurité entrailles bientôt recouvertes par le Triangle de Chair élongeant des muscles divins, tandis qu'une armure d'écaillés recouvre le Triangle de Cuivre, et que l'esprit du Triangle de Papier lui confère la Raison.

Dans un contre-jour aveuglant, les P entrevoyent alors les fabuleux contours du corps marin du Dieu-Céphale qu'ils fixent un instant, avant de plonger d'un formidable bond dans les flots de l'Océan Chromatique à quelques dizaines de kilomètres de là. Les P viennent d'assister à la résurrection d'un Dieu.

Une onde de choc traverse alors Oblivion, un pouvoir extraordinaire investit chaque chose et une barrière divine qui scellait Oblivion disparaît. La nuit revient sur la Terre des Châlières libérée de sa prison. Les P sentent alors la présence du Dieu-Céphale au plus profond de leur

âme puis s'endorment. Ils se réveilleront dans le Vrai Monde quelques instants plus tard désorientés, et débarrassés de la gangrène si elle les infectait.

Un nouveau jour se lève sur le Plan primaire. En cette saison des Souffles Ardents, des oiseaux volent déjà dans l'air chaud, indifférents aux P et à leur cauchemar qui s'achève. Libres, tout simplement.

Épilogue

Oblivion est redevenue un demi-plan de l'Éther comme des centaines d'autres. On y accède à présent par des moyens "habituels" comme un sort, un souhait, etc. Encore faut-il parvenir à le situer dans les mœurs du Plan éthéré.

En effet, la plupart des gens ne connaissant pas son existence, et aucun voyageur même puissant ne devrait y accéder avant des mois.

Les Incarnés ont disparu, mais Oblivion reprend après un temps de trêve, son fonctionnement chaotique et violent. Les puissants Nulants sont à présent les maîtres de la Cité de la Nuit et ils ne leur faudra pas longtemps pour reconstituer des clans destinés à s'affronter. En fonction des incarnés ayant survécu avant la fusion et la reconstitution du Dieu-Céphale, la Terre des Châlières connaîtra néanmoins une évolution plus ou moins favorable en fonction de la "polarité" de ce dernier.

Si l'Écorcheuse est vaincue Le Dieu-Céphale issu de la fusion de Schisme et de Sinsemilla, ou de Sinsemilla seule, devient Bon Chaotique ou Neutre Bon. Et des endroits paisibles tels le Lac de Morte Pensée apparaissent. Mais Oblivion ne change pas fondamentalement, elle hérite toujours des rêves et des cauchemars issus du sommeil des autres dieux. En revanche, dès lors que l'esprit pur de Sinsemilla est présent au cœur du Dieu-Céphale, la gangrène disparaît partout (ceux qui étaient à des stades terminaux guérissent subitement) et tous les enfants prisonniers d'Oblivion réapparaissent dans le Vrai Monde. Les P eux gagnent instantanément un nouveau cadeau du Dieu. Les conséquences sont superposables, mais plus mitigées sur Oblivion si le Dieu-Céphale devient Neutre Chaotique (fusion des trois incarnés).

- Si Sinsemilla est tuée avant la fusion (assaut Schisme et l'Écorcheuse Dieu Mauvais Chaotique), ou Schisme seul (Dieu Neutre Chaotique), Oblivion devient une terre encore plus sordide, lugubre et

Les enfants d'Oblivion

empreinte de fouie. Et dans le monde terrestre, tous les Gangrèvés décèdent mais il n'y a pas de nouveau cas. Privé de la volonté de l'Écorcheuse, la gangrève s'éteint.

- Et Si... l'Écorcheuse a "gagné"? Le Dieu Céphée devient Neutre Mauvais, anéanti par les seuls sentiments résiduels de l'Incarnation du Mal. Ayant accédé à un stade supérieur d'existence, se désintéresse temporairement du Plan Primaire pour explorer d'autres lieux. Dans le monde terrestre, la gangrève fait des milliers de victimes pendant des semaines, puis est finalement contenue par une coalition de héros grâce à de très puissants artefacts et à des appuis divins. Elle restera dans les mémoires comme l'un des plus grands fléaux de tous les temps. Oblivion deviendra un demi-plan abominable en quelques siècles et dira par passer dans les Plans Extérieurs des Enfers.

Dans tous les cas, les P. sont pour l'instant coupés d'Oblivion. À nouveau orphelins de leurs racines ori-

ginales. Oubliés, une fois de plus dans le vrai Monde.

De nombreux mystères planent encore sur leurs formidables aventures. Se doutent-ils de la responsabilité de l'astucier dans la condamnation de la Terre des Chimères? En connaissent-ils les véritables motivations? Et puis surtout, pourquoi l'ombre de l'archiche Azel-Lark semble-t-elle planer inlassablement sur cette campagne?

Autant d'interrogations, de défis qui restent à présent en suspens dans les ombres des sphères divines.

Jusqu'à ce qu'un nouveau rêve peut-être vienne éclore dans le cerveau ensommeillé d'un groupe de héros.

RÉCAPITULATIF DES MONSTRES

Guerrière Soong

Guerrière 8/Barbare 1. FP 9. DV 9d10+27. pv 88. Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative). VD 20 m. CA 17. Att +6/+1 (+18/+12 en rage). (2d6+10, cimeterre 2 mains, +8 c.à.c. (+10 en rage). (1d4+2 morsure). AL CN JS Réf +6, Vig +9, Vo +2, For +8, Dex 16, Con 17, Int 3, Sag 8, Cha 4.

Compétences/dons: Escalade +12, Saut +20, Rage, déplacement accéléré, Esquive, Science de l'initiative, souplesse du serpent, Attaque en puissance, Attaque éclair, Arme de prédilection (épée 2 mains), Spécialisation martiale (épée 2 mains), Attaque en rotation, Expertise du combat.

Possessions: Cotte de mithril, Cimeterre à deux mains +2 de vitesse/chantage, +2d6 (royal), anneau de liberté de mouvement, Bottes de déplacement et de saut.

Randel Kane

Guerrier 8, FP 8. DV 8d10. pv 53. Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative), VD 6m. CA 20. Att +1 (+6 c.à.c. (1d8+6/crit. 7-20). épée longue +2. AL CN JS Réf +5, Vig +6, Vol +2, For 4, Dex 7, Con 1, Int 13, Sag 11, Cha 13.

Compétences/dons: Escalade +7, Dissimulation +4, Saut +5, Détection +4, Équitation +0, Science du cr-

itique (épée longue), Expertise, Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Attaque en puissance, Possessions: Crevette (épée longue +2), cheval léger, liens de fer de Bitarro.

Milicien

Combattant 2. FP 1. DV 2d8+2. pv 1. Init +1. dex, VD 9m. CA 15. Att +2 c.à.c. (1d8+9-20/x2 crit. épée longue, +4 d.s. (1d8+9-20/x2 crit. arbalète légère). AL LN JS Réf +1, Vig +4, Vo, -1, For 11, Dex 13, Con 3, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Compétences/dons: Saut +2, Escalade +2, Équitation +7, Intimidation +1, Combat monté, Tir monté. Possessions: arbalète légère, épée longue, cotte de maille, cheval léger.

Prêtre du temple

Clerc 4. FP 4. DV 4d8+4. pv 25. Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative). VD 6m. CA 8. Att +6 c.à.c. (1d8+2 19-20/x2 crit. épée longue.

Les enfants d'Oblivion

Al. N 15 Réf +3 Vig +6 Vol +8
For 5 Dex 13 Con 12 Int 13
Sag 6 Cha 6

Compétences/dons

Concentration +3 Diplomatie +7
Connaissance/religion +5 Détection +5
Science de l'initiative, Préparer une
potion, Fabriquer un parchemin

Sorts préparés domaines

Connaissance Soins (+4),

3+ 0 détection de la magie 1

ancillaire soins de blessures légères augure 2 discours cap-

none de vérité

Hyène de guerre

FP DV 2d8+4 pv 13 Int +2 dex VD 5m. CA 14
Att +3 c à c 1d6+1 morsure, Al. N 15 Réf +5 Vig +5
Vol + For 13 Dex 15 Con 15 Int 2 Sag 2 Cha 6
Compétences/dons Détection +4 botte secrète morsure

Chevalier-dragon

Guerrier 12 humain FP 2 DV 2d0+24 pv 80 Int +3
dex VD 6m CA 21, Att +17 +1,2+7 c à c 2d6+7/crit 7
20. épée 2 mains +2, +18/+13/+8 d.s. 1d6+3/crit x3 arc

Elfe de Farendhell

Combattant FP 1, DV d8 pv 4 Int +2 dex VD
9m. CA 16 Att +4 dis d8 grand arc AL LB 15
Réf +2 Vig +2 Vol For 14 Dex 15 Con 10
Int 10 Sag 8 Cha 3

Compétences/dons Escadade +5

Dissimulation +6. Spécialisation martiale (grand arc)

Possessions armure de cuir clouté grand arc

Gobelin

Combattant 1 FP pv 0; Int + dex VD 6m CA 17
Att +1 c à c 1d6+1 x3 crit lance légère +3 dis 1d4
fronde AL NM 5 Réf +1 Vig +2 Vol +0 For 8 Dex 3
Con 1 Int 0 Sag 11, Cha 8

Compétences/dons Dissimulation +3 Détection +2
Dissimulation +3 Combat monté

Possessions lance légère deux grégeois fronde

Chef de meute gobelin

Guerrier 6 FP 6 pv 43 Int +2 (dex), VD 6m CA 17
Att +7 +2 c à c 1d6+2, 19-20 crit épée courte; AL NM
5 Réf +6 Vig +8 Vol +2 For 0 Dex 14 Con 12
Int 0 Sag 1 Cha 8

Compétences/dons Dissimulation +4

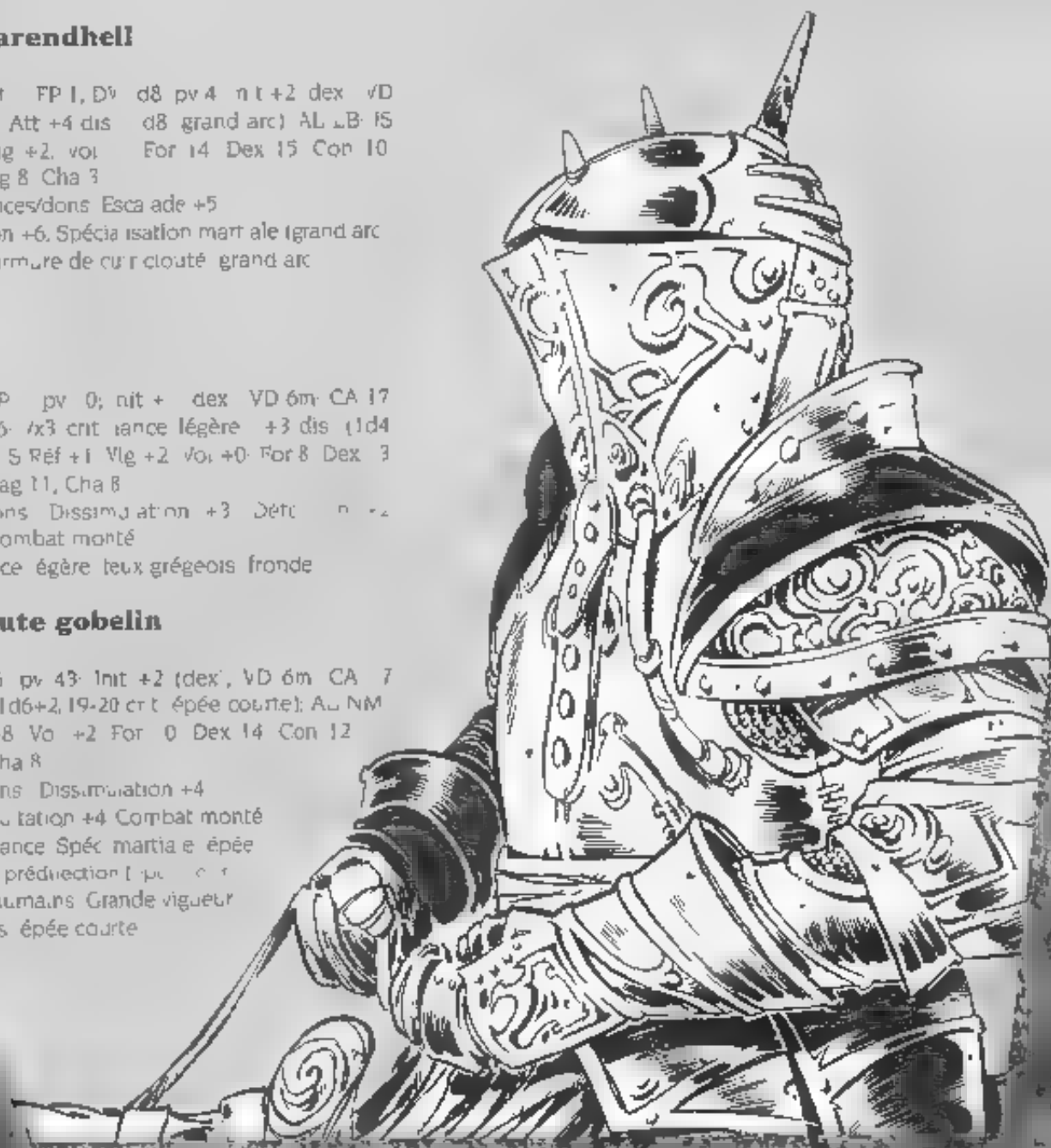
Détection +4 Équitation +4 Combat monté

Attaque en puissance Spécialisation épée

courte Arme de prédilection (épée courte)

Reflexes surhumains Grande vigueur

Possessions épée courte



Les enfants d'Oblivion

court + flèches +2 AL LN IS Réf +7 Vig +10 Vol +5
 For 15 Dex 16, Con 14 Int 12 Sag 8 Cha 12
 Compétences/dons: Détection +5 Dressage +7 Équitation +3 Saut 2, Arme de prédiction épée 2 mains, Attaque en puissance, Combat aveugle Enchaînement Esquive Mobilité Réflexes de combat Science du critique épée 2 mains Spécialisation martiale (épée 2 mains) Voie de fer Tir monté, Attaque écaille
 Possessions: armure des Enfermés plaques +2 sustentation (idem anneau) endurance chaud/froid permanent régénération (pour) épée à 2 mains +2 arc court + 5 flèches +2

Dragon d'acier, adulte

idem dragon d'argent roya neutre

Lézard géant

idem dinosaure mégaraptor

Humanoïde gangrêvé

FP 1 DV pv 6: int +0, VD 6m CA 10 Att +0 c à c d4 morsure AL LN IS Réf +0 Vig +0 Vol +0 For 10 Dex 11 Con +1 nt 0 Sag Cha 0
 Compétences/dons: Détection +2 Discrétion +2
 Capacités spéciales: transmettre la gangrène

Pupille de Justicaar

Idem Ravageur "enfant" pv 3

Oskar Holderhek

Nain Cerc 2 FP 2, DV 2d8+6 pv 2 nt -1, dex VD +5m CA 17, Att +2 c à c (1d8+1 grande masse) AL LN IS Réf +1 Vig +5 Vol +5 For +3 Dex 8 Con +6 Int 0 Sag 5 Cha 0
 Compétences/dons: Concentration +8 Soins +7 Robustesse
 Sorts: 4.4, Terre Protection, 0: lever de l'eau purifier l'eau et la nourriture 1: sanctuaire x2
 Possessions: armure d'ibanon grande masse Purificateur d'eau en rocher

Katanga

Humain Moine 3 Adeptes 3 FP 6 DV 3d6+3d8-6: pv 24 Int +7 +3 dex +4 Science de l'entraînement VD 9m

CA 14 Att +4 c à c 1d6+1 main nue AL LN IS Réf +7 Vig +3 vo +8 For 12 Dex 6 Con 8 nt 3, Sag 4 Cha 0
 Compétences/dons: Artisanat (tatouage) +10, Soins +8, Connaissance (2 au choix) +5 Acrobaties +6, Esquive Science de l'initiative Botte secrète (main nue) Expertise du combat
 Sorts: 3/3, 0: réparation soins mineur - commandement
 Possessions: pigments merveilleux de Nulor

Gorm "tête-de-fer"

Gnome forgeron Expert 10 DV 10d6+0 pv 63 Int +0 VD 6m CA 9 Att +8/+3 c à c 1d4, 9 20/x2 crit dague de venin AL NC IS Réf +3 Vig +4 Vol +7 For 10 Dex 10 Con 12 nt 1 Sag 11, Cha
 Compétences/dons: Artisanat (forge) +10 Bluff +8 Connaissance/noblesse +5/religion +4/constructions +3 Détection +4 Intimidation +7 Profession (méta l'orgue) +9 Psychologie +6 Spécialisation de compétence x2 (artisanat profession)
 Possessions: anneau d'invisibilité dague de venin armure de cuir

Azmân Sagdîn

Humain Cerc 7 FP 7 DV 7d8+4: pv 56 Int +6 +2 dex +4 Science de l'initiative VD 6m CA 20 Att +7 c à c d8+, 9-20 crit épée longue +1 AL MN IS Réf +4 Vig +7 Vol +6 For 12 Dex 15 Con +4 Int 2 Sag 12 Cha 3
 Compétences/dons: Bluff +8, Connaissance (religion) +6 Concentration +8 Diplomatie +5 Intimidation +8 Soins +3 Spécialisation martiale (épée longue) Science de l'initiative Magie de guerre Vig lance
 Sorts: (6/6/4/3/2, Connaissance Eau) 0: Détection de la magie x2, -Commandement x3 Sanctuaire x2 2: Discours captivant, Ténèbres, Silence Alignement indétectable 3: Dissipation de la magie Respiration aquatique Marcher sur l'eau 4: Liberté de mouvement Contrôle de l'eau
 Possessions: manteau de chauve-souris épée longue + l'énergie lumineuse, cotte de maille +3 poion de forme gazeuse x2

Gardien d'Azmân

Humain Guerrier 4 FP 4 DV 4d10+8 pv 40. nt +4 (Science de

Les enfants d'Oblivion

Initiat ve) VD 6m CA 17 Att +10
cà c (1d10/ 9-20/x2 crt épée
bâtarde 2 mains 8x3 cr ar
compos te ong) AL N S Réf +3
Vig +9 Vol +4 For 12 Dex 12
Con 14 Int 10

Compétences/dons Détection +6,
Discrétion +4 Intimidation +6.

Arme exotique (épée bâtarde)
spécialisation martiale épée
bâtarde Science de l'initiat

Attaque en puissance Arme de prédiction
(épée bâtarde)

Possessions cotte de maille grand boucher, arc compo-
site long feux grégeois

Chien de guerre

Human Pa ad n 8 FP 8 DV 8d10+32 pv 93 Int +6 +2
dex +4 Science de l'initiat ve) VD 9m; CA 17
Att +14/+9 cà c (2d6+2 rapide +4) AL MC gangrêvé)
S Réf +10 Vig +15 Vol +10 For 20 Dex 15 Con 18 Int 14
Sag 6 Cha 8

Compétences/dons Discrétion +5 Perception auditive +7

Malathor

Human Pa ad n 8 FP 8 DV 8d10+32 pv 93 Int +6 +2
dex +4 Science de l'initiat ve) VD 6m CA 28
Att +14/+9 cà c (2d6+2 rapide +4) AL MC gangrêvé)
S Réf +10 Vig +15 Vol +10 For 20 Dex 15 Con 18 Int 14
Sag 6 Cha 8

Compétences/dons Discrétion +5 Perception auditive +7
Équation +2, Détection +8 Nage +10 Science du cr
t que épée 2 mains) Science de l'initiat ve) Attaque en
puissance, spécialisation martiale (épée 2 mains)
Capacités spé détection du mal grâce divine +4, im-
position des mains 32pv/1 santé divine aura de coura-
ge soigner la maladie 2/sem châtement du
Mal +4/+8 /1 repousser morts-vivants Cierc 6) 7/1
Possessions armure de plaques +2, épée à 2
mains +3, anneau de projection +3 manteau de résis-
tance +1 fourreau acéré, gants d'ogre

Chevalier du Jugement

Human Guerrier 5 FP 5 DV 5d10+ 0
pv 50 Int +5 (+1) Dex +4 Science
de l'initiat ve) VD 6m CA 9
Att +11 cà c (2d6+1/19-20/x2
crt, épée 2 mains, AL LN

S Réf +4 Vig +9 Vol +4 For 12 Dex 12 Con 14 Int 10
Sag 2 Cha 1

Compétences/dons Connaissance religieuse +5, non é-
se +5 Détection +5 Discrétion +4 Intimidation +7
spécialisation martiale épée 2 mains, science de
l'initiat ve) Armure de plaques, épée 2 mains,
Possessions armure de plaque épée 2 mains

Gardien bourreau

Combattant 2 dem maître, pv 15

Faustit Farendhell

E te. Barde 0 FP 10 DV 0d6+50, pv 07 Int +7 (+3
dex +4 Science de l'initiat ve) VD 9m; CA 17
Att +14/+9 cà c (2d6+2 rapide +4) AL MC gangrêvé)
S Réf +10 Vig +15 Vol +10 For 20 Dex 15 Con 18 Int 14
Sag 6 Cha 8

Compétences/dons Discrétion +5 Perception auditive +7
Bouger en silence +6 Saut +7 Escalade +6 Science de
l'initiat ve) Épée secrète rapière, baguette
Possessions rapière +4, anneau du bétier 2 pierre lourde
descente & rose flûtes de nanthe, cotte de maille

Compétences/dons Discrétion +5 Perception auditive +7
gangrêvé stade 5

Carrion crawler

Grande aberration FP 4 DV 3d8+6, pv 19 Int +2 dex
VD 1m grimper 45m CA 17 Att +5x8 à l'adversaire



tentacules 2 c à c, d4+1 morsure); AL N IS Réf +3
g +3 vol +5 For 4 Dex 15 Con 4. Int Sag 15 Cha 6
Compétences/dons: Escalade +10 Perception auditi-
ve +6 Détection +6

Champignon criard

FP 1 DV 2d8+2 pv 1 nit 5 VD 0 CA 3, Att Part cri
AL N IS Réf Vig +4 Vol 4, For - Dex Con 13 Int
Sag 2 Cha

Les Ravageurs

Capacités (cf OI p 1- 2), permanentes (18e nv) anti-
détectation, esprit impénétrable vision dans le noir 18 mêtres, 3/4
10e nv 1 discours captivant soins modérés blessure modérée
rayeur détection du Mal détection du Bien détection de la magie
détention des pensées détection de l'invisibilité, don des langues

transformation monstrueuse nfl ge terreur (10e nv) à
tout témoin visuel + 1 round de surprise Acq, ert caracté-
ristiques physiques du monstre DV pv nit CA et
pouvoirs extraordinaires (RM), sans pouvoir magique
ni surnature

Ravageur non transformé: " enfant "

Enfant 7-13 ans FP 1, DV 1 pv 7 nit +0 VD 6m
CA 0 Att +0 c à c 1, d4/19-20 x2 crit, dague AL NC
IS Réf +0 Vig +1 Vol +0 For 1 Dex 10 Con 12. Int 0
Sag Cha 10

Compétences/dons: Discrétion +4

Capacités spé: cf ravageur gangrévé

Possessions: dague

Ravageur " Balor "

Ravageur FP 3 DV 1d8+52 pv 1,3 nit +5 (+1 dex +4
Science de initiative VD 12m vo. 27m (bon) CA 30
Att +20/+5/+0 c à c 2d6+10/19-20 x2 crit, épée à
deux mains +3 Poignard Polymorphe, ou +19/+9 c à c
d6+7 2 coups de griffes); Esp/A 1,5m x 1,5m/3m
RM 28 AL CN IS Réf +9 Vig +12 Vol +13; For 25 Dex 3
Con 19 nit 20 Sag 20 Cha 6

Compétences/dons: Bluff + 8 Concentration + 9
Connaissance (une) + 3 Diplomatie +17 Discrétion +13
Déplacement silencieux +13 Détection +29 Fouie +20
Perception auditive +28. Ambidextrie Combat à deux
armes Enchaînement Science de initiative

Capacités spé: immunités poison, électricité Rés 20
feu froid, acide gangrévé

Possessions: Poignard Polymorphe cf

Ravageur " chuul "

Ravageur FP 7 DV 1 d8+44
pv 93 nit +7 +3 dex +4 Science
de initiative); VD 9m nage 6m
CA 22 Att + 2/+12 c.à.c (2d6+5 2
griffes); Esp/A 1 5m x 1 5m/3m; AL
NC IS Réf +6, Vig +7 Vol +9.
For 20. Dex 6 Con 18 nit 10
Sag 14 Cha 5

Compétences/dons

Détection +13 Discrétion + 3 Perception auditi-
ve +13 Saut +11 Science de initiative vigilance

Capacités spé: paralyse Agrippement améoré
squeeze" gangrévé

Ravageur " night hag "

Ravageur FP 9 DV 8d8+8 pv 44 nit +1 dex
VD 6m CA 20 Att +12 c à c (2d6+6 morsure
RM 25 AL CN IS Réf +9 Vig +9 Vo + 0 For 9
Dex 12 Con 12 Int 5 Sag 15 Cha 12

Compétences/dons: Bluff + 1, Concentration +12

Détection +14, intimidation +1, Perception
auditive +14 Connaissance des sorts + 3, Magie de
guerre Vigilance

Capacités spé: immunités feu froid, charme somme-
neur Ma adie Fèvre démoniaque, gangrévé

Ravageur " dark naga "

Ravageur FP 8 DV 9d8+18 pv 58 nit +2 (dex, VD 2m
CA 14 Att +7 c à c 2d4+2 poison dard +2 c à c
1, d4+, morsure, AL CN IS Réf +7 Vig +5 Vo +8
For 14 Dex 15 Con 14 Int 6 Sag 15 Cha 17

Compétences/dons: Bluff +9 Détection +11 Vigilance
Esquive, Réflexes surhumains

Capacités spé: Poison Vagueur DC 19 2d8 con 2d8 con
temp), gangrévé

Ravageur " osyluth "

Cf OI p 61

Orque blême

FP 1/2 DV 1d8 pv 4 nit +0 VD 6m CA 14
Att +3 c à c (1d 2+3 hache 2 mains) AL
MC S Réf +0, Vig +2, Vo -1 For 15 Dex
0 Con 1 Int 9 Sag 8, Cha 8

Compétences/dons: Détection +2

Percep auditive +2 vision nocturne

Les enfants d'Oblivion

Vase grise

Vase, moyenne PP 4 DV 3d10+10 pv 33 Init +5 dex VD 3m CA 5 Att +3 c.à.c (1d6+1 et 1d6 acide choc) AL N IS Réf +4 Vig +1 Vol 4 For 12 Dex 1 Con 1 Int 1 Sag 1 Cha 1
Compétences/dons acide
Capacités spé immunisé au feu/froid vision aveugle camouflage

Mangeuse d'araignée

Cf OI p.61

Ogre d'oblivion

Cf OI p.62

Mékhanôm

Cf OI p.57

Ghûraghasta

Cf OI p.56

Bugbear

FP 2 DV 3d8+3 pv 16 Init + dex, VD 9m CA 7, Att +4 c.à.c (d8+2 morningstar AL ML, IS Réf +4 Vig +2 Vol +1 For 15 Dex 2, Con 13 Int 0 Sag 10 Cha 9
Compétences/dons Détection +3 Déplacement silencieux +6 Dissimulation +3 Escalade +2 Perception auditive +2 vigilance

Le Sans-Visage

Humain, Mage 9 / Gardien de savoir (classe de prestige) 3 FP 10; DV 9d4+3d4 pv 43 Init +3, VD 9m CA 22 Att +15 c.à.c (1d4+5, 9-20/x2 cr1 dague "Bayne") AL CN IS Réf +9 Vig +6 Vol +9 For 10 Dex 6 Con 0 Int 7 Sag 1 Cha 1
Compétences/dons Artisanat sculpter oniride +3 Conn/arcanes +10

Conn/nature oblivion +4 Connaissance des sorts +8 Spécialisation de compétence (sculpter des onirides)
Création d'objets merveilleux préparation de potions
Création d'armes et armures magiques
Sorts 4/5/5/5/3/3/2; tous sorts détection/divination possibles seulement
Possessions *manteau de régénération* (CA+0 dem anneau) *anneau de contingence* 3/jour - activation de téléportation si le SV est attaqué, *dague* "Bayne" (dague oniride +5 ant-externes +7+2d6)

"Skum"

Aberration taureau moyenne PP 2 DV 2d8+2 pv 11 Init + dex VD 6m CA 3 Att +5 c.à.c 2d6+4 morsure +0 c.à.c (1d4+2 2 griffes) +0 c.à.c (1d6+2 2 rake "1 AL LM IS Réf + Vig +1, Vol +3 For 19 Dex 13 Con 3 Int 10 Sag 10 Cha 6
Compétences/dons Escalade +9 Discrétion +6 Détection +7 Mouvements silencieux +3 Perception auditive +7

Schisme, Incarnin du Chaos

DV 8d8+36 pv 128 Init +8 (+4 dex, +4 Science de l'initiateur) VD 12m CA 24 Att +20/+5/+0 c.à.c (1d10+5 loucher) RM 24 AL C S Réf +3 Vig +18 Vol +23 For 20 Dex +8 Con 15 Int 24, Sag 10 Cha +4
Compétences/dons Intimidation +20 Bluff +20 Détection +5 Connaissance des sorts +14 Science de l'initiateur Connaissances (5 au choix) +10
Capacités spé Chaque coup de Schisme inflige 1d10+5pv et le sort *confusion*. Schisme ne peut être blessé que par une arme +4 une relique ou un autre Incarnin. Les sorts de niveau inférieur à 4 ne l'affectent pas. Schisme peut utiliser *métamorphose à volonté*, *téléportation* 3/i

Dunkhan

Cf chevalier-dragon Guerrier 2 pv 04
Possessions *dem* (sauf armure d'Enfermé remplacée par +2 simple), et *Bâton de soin* (13 ch) *Boule de cristal* *anneau de sustentation* *Sainte Epee* à 2 mains +2

Griffon

Grande bête FP 4 DV 7d10+21 pv 65 Init +2 (dex) VD 24m (vo) CA 7 Att +8 c.à.c (2d6+4 morsure) +3 c.à.c (1d4+4 2 griffes) AL N IS Réf +7 Vig +8 Vol +3 For 18 Dex 15 Con 16 Int 5 Sag 3 Cha 8
Compétences/dons Détection +1

Chasseur Oungann

Combattant 2, FP 10, DV 2d8+2, pv 15, Int +1, dex +1, VD 9m, CA 5, Att +2, c.à.c. d6/x2 crit. ave. ot., AL LN, IS Réf +1, Vig +4, Vo 1, For 1, Dex 13, Con 13, mt 10, Sag 9, Cha 8.
Compétences/dons : Saut +6, Escalade +6, Discrétion +4, Vig lance.

Wight

Mort vivant ta.le moyenne, FP 3, DV 4d2, pv 26, Int +1, dex +1, VD 9m, CA 5, Att +3, c.à.c. d4/x2 crit. ave. ot., AL LN, IS Réf +2, Vig +1, Vol +5, For +2, Dex +2, Con +1, Sag 3, Cha 5.
Compétences/dons : Escalade +5, Discrétion +8, Déplacement silencieux +16, Détection +8, Pouvoir +7, Combat aveugle.

Ours monstrueux

Grand animal, FP 7, DV 12d8+48, pv 102, Int +1, dex +1, VD 12m, CA 17, Att +8, c.à.c. 2d4+0, 2 griffes +13, c.à.c. 2d8+5 morsure, Esp/A 3m x 6m/3m, AL N, IS Réf +9, Vig +2, Vo +9, For 31, Dex 3, Con 19, mt 2, Sag +2, Cha 0.
Compétences/dons : Détection +7, Perception auditive +7.

Hydre zombie

Mort vivant énorme, FP 9, DV 9d12+3, pv 23, Int +1, dex +1, VD 6m, CA 15, Att +10, c.à.c. d10+5, 0 morsures, Esp/A 16m x 6m/3m, AL NM, IS Réf +8, Vig +12, Vo +3, For 2, Dex 12, Con -, Int 3, Sag 10, Cha 9.
Compétences/dons : Détection +8.

" Tendriculos "

Plante énorme, FP 6, DV 9d8+54, pv 94, Int 1, dex +1, VD 6m, AL +, Att +1, d12d8+9 mors. 8 c.à.c. d6+4, 0 coups, Esp/A 16m x 2m/5m, AL +, IS Réf +1, Vig +1, Vo +1, For +1, Dex +1, Con +1, Sag 8, Cha 3.
Capacités spé : Agrippement amélioré, Engouffrement, paralysie régénératoire 0 plante.

Gelée ocre

Gelée grande, FP 5, DV 6d10+27, pv 80, Int -5, dex +1, VD 3m, CA 4, Att +5, c.à.c. 2d4+3, 1d4 acide choc, AL N.



IS Réf -3, Vig +4, vol 3, For 15, Dex 1, Con 5, mt -, Sag 1, Cha 1.
Capacités spé : Agrippement amélioré, fragmentation, vision aveugle, gelée.

Golem de chair

Instruction grande, FP 10, DV 9d10, pv 41, Int 1, dex +1, CA 8, Att +1, c.à.c. 2d8+5, 2 coups, AL N, IS Réf +2, Vig +3, Vo +3, For 2, Dex 2, Con 1, Sag 1, Cha 1.
Capacités spé : réduction de dégâts 15+, immunité à la magie.

Morgh

Mort vivant, ta.le moyenne, FP 8, DV 4d12, pv 91, Int +5, dex +1, dex +4.

Science de l'initiative vD 9m
CA 5 Att +12 c à c (1d6+5 2
coups) +7 c à c (para ysis
langue AL MC IS Réf +5. Vig +4
Vol +9 For 21 Dex 13, Con - Int
Sag 10. Cha 10
Compétences/dons: Détection +12
Escapade +11 Déplacement silencieux +5 Discrétion +12
Esquive. Science de l'initiative Mobilité Vigilance
Capacités spé Agrippement amélioré para ysis

Fantôme de chevalier

Mort-vivant ta le moyenne FP 7 DV 5d 2, pv 32
Int +5 +1 dex +4 Science de l'initiative vD 30m
vol parfait, CA 12/21 Att +6 c à c (toucher imma-
nente) ou +0 c à c (1d10+4 épée bâtarde de
maître AL LM IS Réf +2 Vig +4 Vol +2 For 16
Dex 13 Con - Int 10 Sag 12, Cha 12
Compétences/dons: Escapade +11 Discrétion +9
Détection +11 combat aveugle Enchaînement arme
exotique (épée bâtarde) Science de l'initiative Attaque
en puissance. Spécialisation martiale (épée bâtarde)
Capacités spé manifestation, toucher corrupteur
lamentation effrayante résistance au vade retro +4
immortalité mort vivant

Fantôme d'Anthéos

Ancien Clerc 8 Mort-vivant ta le moyenne, FP 20
DV 8d 2 pv 2 Int +6 (+2 dex +4 Science de l'initiative
vD 30m vol parfait CA 19/26. Att +5/+10,+5
bon tir d'arc c à c +4+1 c à c 200+
épée 2 mains, AL LM IS Réf +10, Vig +1 Vol +15
For 5 Dex 14 Con - Int 7 Sag 18 Cha 25
Compétences/dons: Concentration +5 Diplomatie +4
Soin +15 Discrétion +18. Connaissance (arcane) +11 religion
+3 Fouille +19 Psychologie +16 Connaissance des
sorts +15 Détection +20 Magie de guerre Extension d'effet
Science de l'initiative Compétence martiale épée 2
mains Quintessence des sorts, incantation rapide
incantation sucrée spéciale sation martiale
Capacités spé manifestation, toucher corrupteur
regard corrupteur lamentation effrayante, résis-
tance au vade retro +4 immortel mort
vivant

Possessions Pénumbra (épée à deux mains
Dame d'Ombre armure de plaque +2
grand bouclier +2 mannequin de charisme +4

Sorts principaux (Loi Guerre) détection de la magie com-
mandement x3 soin de blessures légères x3 protection contre le
chaos, silence dissipation de la magie, prière, protection contre les
éléments neutralisation du poison barrière de lames zone d'anti-
magie mot de pouvoir/célérité

ANNEXE I

Nouveaux objets magiques

Le Poignard Polymorphe

(on ride, artefact mineur,

Ce poignard a l'aspect d'un kriss noir. C'est une œuvre
unique +3 sculptée à partir d'un cristal d'onirisme des
royes de Shansh vâ et de l'eu aux 33 apparences. Un pre-
mier mot de commande gravé sur la lame lui permet
de prendre la forme de n'importe quel arme standard
(dague épée katana etc.), au choix du porteur à
volonté.

La taille varie d'un couteau de gnome à une épée de
géant. La transformation prend 1 round. Sur un deuxième
mot de commande gravé sur la garde, le porteur
lui-même bénéficie d'un sort d'agrandissement (au
niveauveau pas de et de Vigueur). Ce pouvoir est uti-
sable une fois par jour.

Niveau d'incantation 16e Poids variable

La Faucheuse

(onir de, artefact mineur

Cette arme onirde a été forgée spécialement pour
Chancruus, le général de l'Écorcheuse. C'est une
hache à deux mains +5 anti-constructions magiques
dégâts x3 sur toute construction destruction totale
sur un coup critique.

Par ailleurs, un fragment de Chiaroscuro a été tempo-
rairement placé dans la partie centrale de la hache
afin d'étendre son pouvoir tout incarnin frappé par la
Faucheuse subit les mêmes effets (triplicite dégât tou-
cher critique morte).

ANNEXE II

Nouveaux monstres

LES NUITANTS

Capacités générales des Nuitants

- **Vision dans les ténèbres** Les Nuitants voient dans les ténèbres de n'importe quel type y compris magique
- **Immunité** tous les Nuitants sont immunisés au poison et à l'acide
- **Résistance à la magie** 30 contre toute magie basée sur l'illusion

Nuitant, type I : Éféémère

Nuitant Fée, petite taille

Dés de vie 2d6 (7pv)

Initiative +4 (dex)

Vitesse vol 8m bon

Classe d'armure 17 +, taille, +4 dex, +2 nat

Attaques dague -2 corps à corps

ou sarbacane +7 à distance

Dégâts dague 1d4+2 ou sarbacane 1d4+2

Espace occupé / allonge 1.5m par 5m / 5m

Attaques spéciales pouvoirs magiques fléchettes

Particularités RM 0

Jets de sauvegarde Vig +0 Rét +6, Vol +5

Caractéristiques For 7 Dex 18

Con 1 Int 14 Sag 16 Cha 7

Compétences Artisanat +6, Évasion +9

Discrétion +1 Perception auditive +8

Déplacement silencieux +8, Représentation

(danse, +7, Fouie +8, Psychologie +7

Détection +8

Dons Esquive Tir à bout portant Tir rap de

Arme de prédilection sarbacane

Climat / terrain Oblivion

Organisation solitaire ou famille (2-4)

Facteur de puissance 3

Trésor pas de pièces, 50% gemmes, 50% objets

Alignement toujours bon (C/N/L)

Progression possible 3-4 DV (petit)

Les Éféémères sont l'incarnation des rêves poétiques emplis de pureté ou d'innocence. Elles ont l'apparence de fées noires et sont dotées d'élégantes ailes ténébreuses. Seule leur chevelure est blanche. Les Éféémères portent une grande sarbacane d'ivoire. Ces Nuitants respirent le bien-être et n'ont qu'un désir : inspirer aux autres créatures vivantes le même genre d'émotions qu'elles a créées. Selon leur nature, elles utilisent leurs pouvoirs pour générer l'apaisement, provoquer le rire, exalter la beauté d'une personne, etc. Cette volonté peut aller jusqu'au sacrifice : c'est l'apothéose, un rituel au cours duquel l'Éféémère fait cadeau de sa brève existence pour provoquer l'émotion recherchée. Les Éféémères parlent le Céleste et le Commun.

COMBAT

Chevelure parfumée (Surtout) Le parfum de la chevelure florale des Éféémères produit à la fois les effets des



Les enfants d'Oblivion

en amitié et Émotion
espoir DD 17) de façon permanen-
te dans un rayon de 5 mètres
à tour de la créature.

Apothéose magique Pour e bien d'une
tierce personne et seulement dans
ce but, une Éféemère peut consu-
mer son pouvoir d'un seul
coup et faire d'un rêve une
réalité. En pratique, l'effet est
le même que celui d'un *Soudain* au 14e niveau, que
l'Éféemère formule en fonction de sa personnalité.
Peut-elle incarner l'incarnation d'un rêve apaisant, pour
racheter de mourir en Apothéose pour apporter à quel-
qu'un la paix de l'âme d'un malédiction, ou du corps (guérir une blessure critique). Quel
que soit le résultat, l'Éféemère se consume définiti-
vement au cours de cette Apothéose.

Engendrer une fée Sur) Comme les autres
Nu tants, les Éféemères ne peuvent pas se repro-
duire. Elles peuvent néanmoins engendrer une fée
une fois par an, en plantant une graine unique, issue
de leur chevelure de fleur. La graine germe en sept jours,
produisant une cosse d'or d'où émergera : 1- une
cryade 2- un grig 3- un nix 4- une nymphe 5- un pixie
6- un sabre. Ces créatures possèdent un aspect légère-
ment modifié, comme tout ob iv en ordinaire.

Sarbacane Cet objet de nature magique est consi-
déré comme une arme +2. Il sert à projeter des fléchettes
ou des poudres, selon que l'Éféemère souhaite affecter
une ou plusieurs personnes. Les fléchettes sont de
deux sortes : la première cause d4 points de dégât et
inflige au choix de l'Éféemère soit *confusion* (comme le
sort) et de Vigueur DD 5) soit *paralyse* (durée 1d4
x 0mn et de Vigueur DD 5). La seconde ne cause
aucun dégât mais inflige *sommeil* (idem sort) et de
Vigueur DD 5). Indépendamment du nombre de dés
de vie de la cible. Lorsque la sarbacane projette de la
poudre, celle-ci affecte toute créature dans un rayon
de 6 mètres, infligeant au choix de l'Éféemère soit
confusion (comme le sort) et de Vigueur DD 15) soit le
même effet qu'une *poudre d'illusion*.

Pouvoirs magiques Jour : charme-personne, lumières dan-
santes, détection du Bien/Mal/Lou/Chaos, invisibilité, magie
accomplie, non-détection. Une Éféemère sur dix
peut incanter *métamorphose universelle* 1/jour.
Ces capacités sont identiques aux sorts
jetés par un ensorceleur niveau 14.

Nuitant, type II : Nômage

Nuitant Aberration grande taille

Dés de vie 8d8+ 6 52pv

Initiative +0

Vitesse 0 immobile

Classe d'armure 7 -1 taille +8 nat)

Attaques Bâton +3 corps à corps

Dégâts Bâton 1d6

Espace occupé / allonge 1,5m par 1,5m / 3m

Attaques spéciales sorts de magicien / ensorceleur
(cf) regard

Particularités Résistance à la magie (cf)

Jets de sauvegarde Vig +4 Réf +2, Vol +7

Caractéristiques For 2 Dex 1

Con 4 Int 20 Sag 5 Cha 8

Compétences Alchimie +5 Concentration +0

Artisanat +9 Connaissance deux au choix +13

Perception auditive +1 Scrutation +14 Psychologie +1

Connaissance des sorts +17, Détection +9

Dons spécial (importe quel don de métamagie ou
création d'objet)

Climat/terrain Oblivion

Organisation solitaire ou cabale (2-4)

Facteur de puissance 9

Trésor Double standard

Alignement toujours chaotique, neutre ou mauvais

Progression possible 9-13 DV (grande), 14-18 DV
très grand TCG,

Ces Nu tants sont l'incarnation des mystères de la
magie ou de la science, des rêves aberrants et de la folie.
Ils ont l'aspect d'énormes bouddhas difformes, et pas-
sent l'essentiel de leur vie à penser, assis en tailleur.
Les Nômages sont experts dans de nombreux champs
de connaissance et se montrent des sorciers accomplis.
Cette pratique intense de la magie les oblige à posséder
une méduse circéale pour canaliser leurs pouvoirs (cf
OI p 32). Les Nômages apprécient particulièrement la
race des Euryales. Ils développent avec la Méduse une
relation symbiotique, et le se développe directement à
partir des fluides vitaux du Nômage. Cette monstruosité
finit par le dévorer en une centaine d'années. La carca-
se du Nuitant se scinde alors en dizaines de bulbes. Ces
bulbes rampent ensuite aveuglément jusqu'au Lac de
Morte-Pensée, au cœur d'Oblivion, où ils engendrent de
nouvelles méduses circéales, bouclant ainsi le cycle de
leur reproduction.

On rencontre souvent des Nômages en petit groupe
appelé Cabales. En effet, guidés par les instincts gré-
gaires des méduses circéales, ces Nu tants recherchent
la compagnie de leurs semblables.

Les Nômages parlent Draconique, Abyssal, Infernal,
Céleste et Commune des profondeurs.

Les enfants d'Oblivion

COMBAT

Sorts magiques Un Nômage peut incanter des sorts soit comme un magicien (90%) soit comme un ensorceleur (10%) avec 1d4 niveaux de plus que le nombre de ses dés de vie. À volonté : *détection de la magie*, *dispersion de la magie*, *identification*, *connaissance des légendes*, *maison disjonction de Mordenkainen* mais la torce de *invocation* lui fait alors perdre 2d4 niveaux de jeteur de sort pendant 48 heures.

Regard Sur Un Nômage regardant dans les yeux une créature intelligente peut lui infliger à volonté *nébètement* (comme le sort DD 15). Ceci est compté comme une action gratuite 5% du temps à déterminer de façon aléatoire, cet effet a un temps d'arrêt car cet effet est un sort *aléatoire* *menace*.

Résistance à la magie (Ext)

Un Nômage possède une résistance à la magie équivalente à 8 plus son niveau de jeteur de sort. De plus, il bénéficie d'un sortilège de protection contre les sorts individuel et permanent.

Compétences Un Nômage possède un bonus racial de +8 pour les compétences *Alchimie*, *Connaissance des sorts* et *Herminologie*.

Nuitant, type III :

Tisseur de Destin

Nuitant Fée, taille moyenne

Dés de vie 5d6, 7pv

Initiative +4 dex

Vitesse 9m

Classe d'armure 15 (+4 dex +1 nat)

Attaques Dague +1 corps à corps

Dégâts dague 1d4

Espace occupé / allonge 1.5m par, 5m / 1.5m

Attaques spéciales pouvoirs magiques

Particularités pierre magique RM 6

Jets de sauvegarde Vig +1 Réf +7 Vo +5

Caractéristiques For 10, Dex 18

Con 1, Int 6, Sag 4, Cha 8

Compétences Bluff +1, Artisanat +7, Discrétion +4

Perception auditive +9, Déplacement silencieux +8

Représentation (une au choix) +0, Fouet +9

Détail +4, Détection +0

Dons Vigilance, Esquive, Souplesse du serpent

Climat / terrain Oblivion

Organisation solitaire

Facteur de puissance 6

Trésor pas de pièces, pierre enchantée

Alignement toujours chaotique (cf.)

Progression possible 6-8 Dv

(moyenne)

Les Tisseurs de Destin sont l'incarnation des rêves de l'ent-



Les enfants d'Oblivion

On leur apparence réelle est celle d'un humanoïde androgyne dont la chevelure est remplacée par de chatoyantes flammes noires piquetées d'étoiles. Mais les Tisseurs sont avant tout des êtres change-formes. Très habiles à deviner les tentations secrètes de leurs victimes, ils adoptent l'apparence la plus susceptible de les

Les Tisseurs ne vivent que pour séduire et abandonner. Grands manipulateurs des destins, rien ne leur plaît tant que pousser des êtres naïfs dans des lieux où ils se perdront corps et âme.

Leur tactique favorite est de lancer des défis. Le plus souvent, la victime se laisse prendre et subit un cuisant et coûteux revers sans avoir conscience que le a été manipulée. Si le réalisme qui l'agite d'une folle entreprise et renonce prudemment, le Tisseur l'abandonne, faisant disparaître ses espoirs et la plongeant dans la détresse. Rarement, un être subtil arrive à forcer son destin et relève l'impossible défi. Il devient alors le débiteur du Tisseur de Destin, qui le récompense en lui accordant une chance insouhaitée pour un certain temps.

Ces Nuits sont si tristement célèbres qu'en Oblivion on emploie parfois l'expression "petite Tisseuse" pour désigner une créature tentatrice qui entraîne les autres dans de folles entreprises, cf. les Ravageurs en parlant de Sinsemilia. O p 49

COMBAT

Maître des phantasmes magiques Les Tisseurs de Destin sont capables de générer des illusions très réalistes impliquant les cinq sens. Ils ne s'en servent pas de façon offensive, mais plutôt pour faire apparaître des objets de convoitise et satisfaire ainsi partiellement les vœux de leurs victimes avant de les entraîner vers des défis impossibles.

Abandon amer (Sur) À chaque fois qu'un Tisseur abandonne quelqu'un, la victime connaît l'équivalent d'un sort d'Émotion: Désespoir (DD 17).

Alignement aléatoire (Sur) Le caractère capricieux et instable des Tisseurs se traduit par un changement d'alignement une fois par heure, de façon

aléatoire. Pour connaître le nouvel alignement tirez 1d6 1-2 CE 3-4 CN 5-6 CG

Manipulation du hasard (Sur) Trois fois par jour, un Tisseur de Destin peut manipuler le hasard pour modifier le résultat d'un jet de dé en ajoutant ou en retirant 1 à ce résultat au choix. Cette manipulation peut s'appliquer au Tisseur ou à une cible unique dans un rayon de 12 mètres. Une fois par jour, le Tisseur peut en outre choisir de faire recommencer un jet de dé si le résultat ne lui convient pas, ceci pouvant s'appliquer à lui-même ou à une cible unique dans un rayon de 12 mètres. Quelle que soit l'utilisation choisie, il n'y a pas de coût et de sauvegarde contre cette capacité.

Pierre enchantée (Sur) Une fois par mois, un Tisseur de Destin est capable d'enchanter une pierre pour la transformer en *pierre de bonne fortune*. Il est alors libre de l'utiliser pour lui-même ou d'en faire cadeau à quelqu'un. À tout moment, il ne peut exister qu'un seul exemplaire de ce type de pierre. Si le Tisseur en crée une seconde, la première perd aussitôt son pouvoir.

Pouvoirs magiques A Voienté, changement d'apparence, bouclier entropique, samanaire, pour double illusoire, symbole discordie ou désespoir. Ces capacités sont identiques aux sorts jetés par un sorcier niveau 6.

Nuitant, type IV : Népharum

Nuitant mort-vivant, grande taille

Dés de vie 13d12 (84pv)

Initiative +7 +3 dex, +4 Science de l'initiative,

Vitesse 12m Escalade 6m

Classe d'armure 28 (1 taille +3 dex + 6 naturel)

Attaques 1 morsure +10 corps à corps. Grande hache +19/+4/+9 corps à corps, 2 griffes (pattes) +10 corps à corps.

Dégâts morsure 1d10+3 et paralysie

Grande hache 1d12+8, griffe/patte 1d10+3

Espace occupé / allonge 1,5m par 1,5m / 3m

Attaques spéciales aura de terreur, paralysie, engendrer une ghûraghastha, prouesse martiale, sorts.

Particularités vision aveugle, traquer les émanations de peur, odorat RM 21, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants +4 (DV 7)

Jets de sauvegarde Vig +8 Réf +6, Vo +1

Caractéristiques For 22 Dex 16

Con 18 Int 18 Sag 17 Cha 7

Compétences Escalade +15 Concentration +14

Discrétion +3 Intimidation +6 Sens de

l'orientation +8 Saut +14 Perception auditive +13

Déplacement silencieux +4

Les enfants d'Oblivion

Dons : Science du critique (Grande hache), Science de l'initiative, Attaques multiples, Attaque en puissance, Course, Arme de prédilection (Grande hache), Spécialisation martiale (Grande hache).

Climat / terrain : Oblivion

Organisation : solitaire

Facteur de puissance : 14

Trésor : Arme magique (Grande hache)

Alignement : toujours mauvais chaotique

Progression possible : 14 DV

(grand); 15-20 DV (très grand (TG))

Sumommés "les maîtres des chaînes", les redoutables Népharums incarnent les rêves d'angoisses et symbolisent la souffrance prolongée d'une façon générale.

De loin, leur aspect fait d'abord penser à celui des goules Ghûraghastas. Comme elles, ils disposent de six hautes pattes recourbées encadrant une énorme colonne vertébrale horizontale, se redressant à l'avant en un torse humanoïde surmonté d'un crâne aux orbites vides.

Mais de près, les Népharums révèlent toute leur terrifiante ampleur. Leurs os ténébreux comme du charbon luisent tels de l'onirîôm pur, et emportent à plus de trois mètres de haut un torse de chair noire, couturé de pierdngs métalliques et de crochets cruels. Quant à leur crâne sombre, orné de clous ou bardé de fil de fer, il s'ouvre sur deux orbites vides scintillants d'une diabolique intelligence.

Experts en maniement d'armes et d'instruments de torture, les Népharums en transportent toujours sur eux. Les Népharums ont également la capacité d'engendrer une Ghûraghasta en déposant un embryon noir dans la carcasse de leur victime. Pour cela, on les considère généralement comme les pères de cette race.

COMBAT

Aura de terreur (Sur) : Toute créature à moins de trois mètres d'un Népharum doit réussir un jet de Volonté (DD 18), ou subir le même effet.



Les enfants d'Oblivion

qu'un sort d'Émotion: peur, désespoir, haine ou rage, au choix du Népharum. Cette capacité est au 16e niveau. Les Paladins sont immunisés à cette aura.

Paralyse (Ext) : Toute créature blessée par une morsure de Népharum doit réussir un jet de Vigueur (DD 17), ou est paralysée pendant 1d6+4 minutes. Cette paralysie affecte aussi les elfes.

Engendrer une Ghûraghasta (Sur) : Généralement, un Népharum torture et dévore ceux qu'il tue. Parfois, il dépose dans leur cadavre un embryon noir unique, et l'ensemble se transforme abominablement pour ressusciter sous la forme d'une Ghûraghasta (cf. OI p.56-57) en 1d4 jours. Un sort de Protection contre le mal lancé sur le cadavre avant la fin de la transformation interrompt le processus.

Prouesse martiale (Ext) : Au lieu d'utiliser ses griffes comme une Ghûraghasta, un Népharum manipule des armes, comme un guerrier du même niveau que ses dés de vie (12e). Il se sert habituellement d'une grande hache, qu'il tient d'une seule main, étant donné sa taille, et qu'il manipule en expert. Cette

arme est toujours magique (35% de posséder un pouvoir spécial). Un Népharum emploie parfois aussi un bouclier (35% de chance), améliorant sa CA à 30.

Vision aveugle (Ext) : Les Népharums ne possèdent pas d'organe visuel. Ils peuvent cependant sentir leur adversaire dans un rayon de 9 mètres et se diriger avec une précision extrême en combinant leurs autres perceptions sensorielles (odeurs, sons, vibrations et sonar naturel).

Traquer les émanations de peur (Sur) : Un Népharum peut traquer une proie grâce à ses émanations psychiques de peur, terreur, appréhension, etc. Il utilise pour cela le don Pistage avec un bonus de 5 au DD (-10 si la peur de sa proie résulte de l'Aura produite par le Népharum). Notez que les Népharum possèdent le don Course. Les Paladins ne peuvent pas être traqués.

Odorat (Ext) : Un Népharum peut suivre une piste à l'odeur, en réussissant un jet de Sagesse (difficulté typique pour une piste fraîche : DD 10). Cette capacité est naturelle, mais moins performante que de traquer les émanations de peur.

Mort-Vivant - Ce type de Nécromancien bénéficie de toutes les caractéristiques génériques de cette classe.

Pouvoirs magiques : à volonté - *ténèbres profondes, profanation, cercle magique contre le Bien* ; 1/jour - *blasphème, sanctification infernale, aura infernale*. Ces capacités sont au 16e niveau.

Le cauchemar de l'Écorcheuse

Depuis votre première Transmigration, vos nuits ne sont plus tout à fait les mêmes et c'est souvent avec regret que vous vous laissez glisser dans le sommeil. Car vous savez, à présent, que Quelque chose se tapit au-delà, Quelque chose qui n'attend qu'une occasion pour se repaître de votre âme. Non, vos nuits ne sont décidément plus les mêmes et ce médaillon offert par Réghôlus vous semble, parfois, bien désolé.

Parfois. Comme ce soir. Et pourtant...

Pourtant, lorsque viennent les heures nocturnes et que la lassitude enivre chaque parcelle de votre corps et de votre cerveau, vous savez qu'il vous faut vous endormir. D'abord vos paupières se ferment, jetant un voile d'obscurité sur la réalité. Puis votre cœur ralenti ses battements. Et enfin, l'inconscience s'installe...

Fondu au noir.

Puls... une lueur. Rouge. Sanglante. Le rêve vient de commencer...

Vous ouvrez les yeux, effarés. Tout paraît si réel. Les tentures rouges, sur les murs. Les instruments chirurgicaux, sur un autel de basalte gravé de runes. Et l'odeur de sang, qui monte dans votre gorge...

Vous reposez à présent sur une table métallique dont le froid vous transperce le dos. Les mains et les pieds maintenus par des liens d'acier. Au-dessus de vous, un miroir renvoie cruellement votre image. Votre cerveau peire à identifier les images transmises par vos yeux. Quelle est cette petite silhouette, chétive et apeurée ?

Soudain, vous comprenez : vous êtes redevenu un enfant !

Une rumeur envahit l'espace, une mélodie enfantine qui résonne comme une sentence mortelle dans vos souvenirs : " Un, deux, trois. Une nouvelle proie. Quatre, cinq, six. Toute prête au supplice... ". Vous ne pouvez toujours pas bouger, lorsque la silhouette approche. Difficile de percevoir sa forme, alors qu'elle avance à la limite de votre champ visuel. Une ombre monstrueuse, dépliant ses appendices comme d'immenses faux d'ébène. Puis l'obscurité se penche sur vous. Une obscurité étrange, vivante.

La mélodie enfle maintenant, saturant vos tympans de timbres suraigus, et se transforme en un chœur de hurlements enfantine... Et tout d'un coup, le SILENCE... vide, encore plus angoissant que des milliers de gémissements.

Puis la DOULEUR, brutale et inattendue ! Une aiguille (un dard ?) s'enfonce dans votre nuque, traversant les ligaments vertébraux dans un craquement lugubre !

Les voix reprennent : " Un, Deux, Trois. Qui veut jouer avec moi ? ". À présent, la douleur due à la piqûre à cesser mais vous sentez que Quelque chose s'enfonce sous votre épiderme : vous distinguez parfaitement chacun de ses mouvements, chacune de ses hésitations, effleurant les racines nerveuses, raclant l'os avant de s'enfoncer dans la gélatine de votre cerveau...

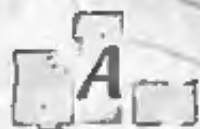
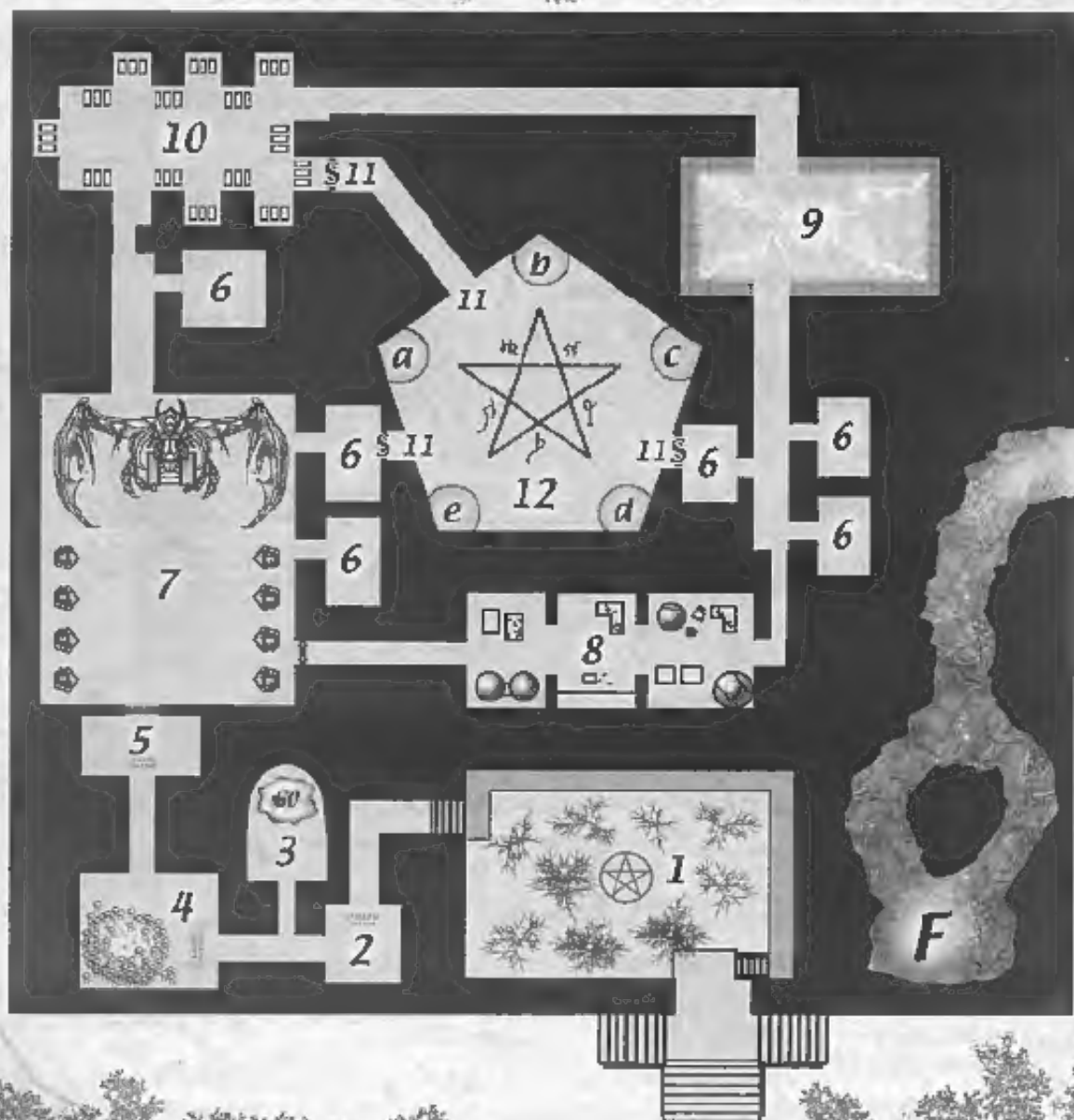
L'immonde mélodie se fait plus douce tandis que retentit la voix bestiale de l'Écorcheuse : " Ne cherchez pas, Réveurs. Il n'y a nulle part où aller, nul endroit où se tenir. Vous ne pourrez pas échapper à l'Écorcheuse. Bientôt, je serai là, et votre pitoyable monde connaîtra sa fin. Venez, pauvres mortels, venez m'aider à répandre l'enfer sur terre... "

Soudain, vous êtes libre et vous vous mettez à courir. Mais votre épiderme se modifie : des taches de nécrose apparaissent, grossissent et se rejoignent. Vos chairs gonflent tandis que votre voûte crânienne se disloque petit à petit. Vous courez toujours et, dans une explosion de sang, vous perdez connaissance...

Réveil : le cœur palpitant, les draps trempés de sueur.

L'Écorcheuse vient d'abâtre son jeu. La vôtre peut maintenant commencer...

Brûmazaar



Survivrez-vous à la saison des cauchemars ?

Cette aventure pour *Dungeons & Dragons* 3e Édition est destinée à un groupe de personnages de niveaux 7 à 10. Elle nécessite le *Manuel des Joueur*, le *Guide du Maître* et le *Bestiaire Monstrueux*, publiés par Wizards of the Coast®.

Tapie dans les limbes du sommeil à l'affût des âmes endormies, une entité terrifiante a envahi les rêves ! Partout, aux quatre coins des contrées connues, des centaines, puis des milliers de dormeurs sont victimes de cauchemars abominables

prophétisant la Fin des Temps et l'avènement du Mal absolu...

Le nom de cette entité résonne comme une terrible sentence : l'Écorcheuse ! Son objectif ? Devenir le dieu des cauchemars et envahir votre monde. Sa méthode ? Répandre un mal étrange, qui va se propager comme une immonde épidémie à travers vos royaumes...

Et bientôt, de terribles phénomènes apparaissent...

Certaines personnes sont victimes de rêves si traumatisants qu'elles tombent dans la folie ! D'autres se réveillent frappées de transformations physiques et se changent en monstres sanguinaires ! Mais tout cela n'est rien face aux Ravageurs : d'atroces créatures nées des songes les plus abominables, qui jaillissent la nuit au milieu des villes les mieux gardées pour semer le meurtre et la destruction !

Qui seront les prochaines victimes ?

Qui arrêtera l'invasion de l'Écorcheuse ?

Qui franchira le mur du sommeil pour lui livrer bataille, au cœur du monde des cauchemars, dans l'éternelle cité d'Oblivion ?



Le *Manuel des Joueur*, le *Guide du Maître*, le *Bestiaire Monstrueux*, 3e édition de *Dungeons & Dragons*®, publiés par Wizards of the Coast®, *Dungeons & Dragons*® et Wizards of the Coast® sont des marques déposées de Wizards of the Coast®, utilisées avec leur aimable autorisation.

Ref : DOB02 - Prix : 89 F - 13,57 € - ISBN N° 2-911103-75-0

